

DE LA REALIDAD AL MITO. LA REPRESENTACIÓN DEL ARQUEÓLOGO DESDE LA CULTURA ILUSTRADA A LA CULTURA DE MASAS

FROM REALITY TO MYTH. THE IMAGE OF ARCHAEOLOGIST FROM ENLIGHTENED TO MASS CULTURE

María Ibáñez Alfonso

Grupo PAI: HUM402. Universidad de Sevilla

Resumen

La gran influencia de los medios de producción cultural de masas en el imaginario colectivo ha relegado la figura del arqueólogo científico de nuestros días a la de un romántico aventurero buscador de tesoros de tiempos pasados. Ello ha dado lugar a una noción popular de la profesión ciertamente confusa y trivial, pese a contar con numerosos documentos gráficos fidedignos de ayer y de hoy. El presente estudio pretende analizar la evolución de la iconografía del arqueólogo a través de su representación en dibujos, grabados, fotografías, películas, caricaturas y otros soportes, toda una serie de imágenes que nos hacen reflexionar sobre la visión que existe entre el público de la práctica de la Arqueología.

Palabras clave: Arqueólogo, iconografía, cultura popular, mass media.

Abstract

The great influence of mass culture in the collective imagination has relegated the figure of the present scientist archaeologist to a romantic adventurer, a hunter of treasures of the past. This has led to the popular notion of the profession, certainly confuse and trivial, despite having numerous credible graphic documents of yesterday and today. This article aims to analyze the evolution of the iconography of the archaeologist through their representation in drawings, prints, photographs, films, cartoons and other media -a series of images that make us reflect on the vision normally admitted about the practice of Archaeology.

Key words: Archaeologist, iconography, popular culture, mass media.

Recibido: 30 de Septiembre de 2014. Aceptado: 28 de Febrero de 2015

Los fabulosos descubrimientos de las pinturas rupestres de la Cueva de Altamira, el Tesoro de Príamo, el conjunto de Machu Picchu o la tumba de Tutankamón entre otros, han generado a lo largo del último siglo una imagen tópica de la disciplina arqueológica, que la vincula con la aventura y el hallazgo de excepcionales estructuras y artefactos. Igualmente, los arqueólogos han sido personificados como intrépidos buscadores de tesoros aficionados a la Historia y la Arqueología. Tales clichés, influenciados en gran medida por los medios de comunicación y el cine, así como por la despreocupada actuación de los profesionales en la materia, han calado hondo en el imaginario social, dando lugar a una noción de la profesión ciertamente confusa y muy alejada de la realidad. Con estas premisas, el presente estudio pretende analizar la evolución de la iconografía del *arqueólogo* (en el sentido más amplio de la palabra) a través de su representación en dibujos, grabados, ilustraciones, fotografías, películas, caricaturas y otros formatos, toda una serie de imágenes que no sólo nos muestran lugares lejanos e insólitos vestigios, sino que nos transmiten una forma de vida dominada por una única pasión: la Arqueología.

Según el propósito original que ha conducido a la realización de dichas imágenes, González Reyero (2007: 43) las agrupa en dos categorías: a) *turísticas*, las cuales surgieron sobre todo a partir de mediados del siglo XIX, época en la que el viaje de turismo empezó a democratizarse y a hacerse más frecuente. El gusto, la curiosidad por conocer lugares remotos y pintorescos se fue reforzando a medida que los escritores, diplomáticos, dibujantes y fotógrafos de diversas nacionalidades iban publicando con gran éxito sus relatos de viajes en revistas ilustradas especializadas o sus prácticos *handbooks* (más al alcance del público en general que las lujosas ediciones de tinte académico). Conocidos son en este sentido los viajeros y artistas románticos Richard Ford, David Roberts o Gustave Doré, los cuales reprodujeron magistralmente los principales monumentos antiguos, paisajes y costumbres de países considerados en el momento exóticos, como fue el caso de España o de Egipto, por poner algún ejemplo; y b) *científicas*, complementarias a las fuentes de información textuales y producidas para documentar yacimientos y restos materiales, así como el tipo de vida asociado a la labor arqueológica. Ya las primeras expediciones de esta índole solían contar entre su equipo con la colaboración de reputados dibujantes (como Frederick Catherwood y Eugène Flandin) que se encargaban de plasmar gráficamente los descubrimientos. En otras ocasiones eran los propios arqueólogos quienes desempeñaban dicha tarea, como Dominique Vivant Denon, que con su lápiz registró con exquisito detalle las antigüedades egipcias preservándolas de este modo para la posteridad, pues en muchos casos

los restos (egipcios o no) se destruyeron o desaparecieron ulteriormente. En las de dicha naturaleza influye considerablemente la generalización a finales del siglo XIX del uso de la fotografía, cuyas instantáneas ofrecen una visión directa y veraz tanto de los objetos como de las circunstancias que rodean su hallazgo y se convierten así en un documento histórico de primer orden, que deja de estar supeditado a la pericia e incluso a la imaginación del dibujante, autor en no pocos casos de imágenes distorsionadas de la realidad.

A las dos categorías ya consideradas, podemos añadir algunas otras: c) las *creadas con un fin comercial*, es decir las generadas como producciones para la pequeña y gran pantalla, viñetas, literatura dibujada, juegos, etc., que se nutren principalmente de personajes anacrónicos. La reproducción continuada en el tiempo de estos estereotipos falseados ha contribuido enormemente a la distorsión de la figura de los profesionales de la Arqueología, pero no hay que pasar por alto que, por una parte, gracias a tales formatos, la disciplina arqueológica llega a un amplio y heterogéneo público desde edades tempranas, y por otra, que la finalidad de su creación no es la de instruir didácticamente, sino la de divertir, entretener al usuario; d) las *meramente periodísticas*, que aparecen en la prensa y los medios de comunicación audiovisuales ilustrando hallazgos arqueológicos y eventos relacionados con este patrimonio; y e) las *propagandísticas*, testimonios gráficos deliberadamente puestos al servicio del nacionalismo, entendido como exaltación del propio país (“raíces nacionales”), o como instrumento de colonización (“misión civilizadora”). Muy demostrativa resulta en este caso la pintura de J.J. Frey (actualmente en el SMPK de Berlín), la cual nos informa sobre lo acontecido el 15 de octubre de 1842 en Egipto cuando, subidos a la cima de la pirámide de Keops y enarbolando la bandera del reino prusiano, los miembros de la expedición germana (encabezados por Lepsius, considerado el fundador de la moderna egiptología científica) celebran de modo exultante el aniversario del rey Federico Guillermo IV (conmemoración que sería también grabada en jeroglíficos sobre la entrada del monumento) (Clayton, 1985: 51). De esta manera, y con un trasfondo patriótico y colonizador evidente, el gobierno legitimaba ante el público la empresa arqueológica en el valle del Nilo y la península del Sinaí.

ENTRE EXPLORADORES-VIAJEROS Y CIENTÍFICOS-ERUDITOS

A partir de la segunda mitad del siglo XVIII la costumbre de la élite inglesa de enviar a los jóvenes a realizar el *Grand Tour*, es decir un viaje formativo (*Bildungreise*) por Europa, fue extendiéndose a otros países del viejo continente (y en menor medida, a la sociedad ilustrada de América). El objetivo

fundamental de esta “aventura iniciática” era el de completar la educación personal empapándose de las raíces históricas de la civilización occidental y así estar en mejores condiciones de conformar la minoría directora de la nación. A la vuelta, los viajeros solían portar recuerdos (*souvenirs*) de su periplo, como las conocidas *vedute* de ciudades, las estampas de ruinas romanas y los objetos antiguos hallados en las excavaciones arqueológicas que por aquel entonces empezaban a dar sus primeros pasos. Vestigios (originales o copias) con los que adornaban sus residencias, convirtiendo jardines, bibliotecas, galerías y estancias en gabinetes de curiosidades poblados de obras artísticas y arqueológicas (denominadas *artificialia*). La pintura de *Charles Townley y sus amigos en la biblioteca* de Johann Zoffany ejemplifica esta afición de la aristocracia ilustrada por las antigüedades. Junto con otros anticuarios y *connaisseurs*, Townley aparece sentado, leyendo, rodeado (en una perspectiva imaginaria) de su magna y lujosa colección “de maravillas”: esculturas, vasos, relieves, pinturas, inscripciones y manuscritos que reflejan el imperante gusto winckelmanniano por el clasicismo grecorromano (Berghaus, 1983: 50). Muchos de estos nobles (dentro de un afán coleccionista, pre-científico) patrocinaban la búsqueda y el acopio de dichas piezas, procedentes generalmente del ámbito mediterráneo, las cuales eran seleccionadas básicamente por su valor estético y su significado como símbolo de status cultural y social.

Uno de los destinos más frecuentados por los viajeros (y por los agentes contratados por los anticuarios) fueron las excavaciones de Herculano y Pompeya (redescubiertas respectivamente en 1738 y 1748), promovidas por el rey de Nápoles, Carlos VII (futuro Carlos III de España)¹ y en las que participó como director el ingeniero militar español Roque Joaquín Alcubierre. En sus inicios, la finalidad de las excavaciones consistía primordialmente en proporcionar bellos restos muebles de la antigüedad clásica para engrosar las colecciones reales y aristocráticas, por lo que no existía un plan metodológico de actuación. Los descubrimientos no eran sistemáticamente registrados, de modo que la cultura material que no interesaba por su atractivo o singularidad, se despreciaba, se recubría o se destruía sin remordimientos. Sin embargo, a partir de la época borbónica las campañas arqueológicas se fueron profesionalizando poco a poco a medida que se ponían en práctica diferentes técnicas y métodos de trabajo y se incrementaban los recursos financieros y humanos. De esta forma, se comenzó a exhumar los edificios, a documentar los artefactos, a elaborar planos y dibujos, a

1. Una vez proclamado en 1759 rey de España, patrocinó también expediciones arqueológicas a las pirámides mayas del Yucatán (Almagro, 2010: 43-44).

redactar informes semanales, a restaurar bienes, a editar publicaciones sobre los hallazgos con espléndidos grabados, y se creó en 1751 en Portici un museo para conservar las obras de arte antiguas (Alcina, 1995: 65-70; Almagro, 2010: 33-38). Y, en efecto, las imágenes de época nos permiten un acercamiento a la representación de los pioneros de la Arqueología, personas que, sin una formación específica en la materia y una experiencia previa, tuvieron que enfrentarse por primera vez a una empresa semejante. Nos referimos a la transformación de un mero pasatiempo de los coleccionistas adinerados en una ciencia sistemática, con unos métodos específicos. Así, son significativas las ilustraciones de las excavaciones de Pompeya, como las de Pietro Fabris para el libro de Sir William Hamilton, *Campi Phlegraei* (1776), y de Herculano, como las de Jean-Claude Richard insertas en el *Viaje pintoresco o descripción de los reinos de Nápoles y Sicilia* (1782)². En ellas, se pueden apreciar personajes dieciochescos –con sus típicas pelucas y sus casacones impolutos– conversando y supervisando las labores de exhumación arqueológica (muy rudimentarias, prácticamente consistentes en el desescombro de sedimentos para dejar al descubierto las grandiosas estructuras y objetos sepultados bajo la densa capa de lava), sin implicarse en las actividades de campo y sin ningún signo distintivo del instrumental arqueológico, pues, como era de esperar, los trabajos de excavación corrían a cargo de los obreros (Fig. 1). No obstante, no fue hasta la llegada del Superintendente Giuseppe



Fig. 1: "Excavating the Temple of Isis, Pompei" de Pietro Fabris. Fuente: *Campi Phlegraei* de William Hamilton (1776).

2. T. II, cap. 7, lám. 1 <<http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/saintnon1782/0035?sid=b880507b5351dc03c9a67d51f6bed867>> [Consulta: 10/05/14].

Fiorelli a mediados del siglo XIX cuando se produjo un cambio en el método de trabajo: las excavaciones comenzaron a ser registradas correctamente y se realizaron importantes tareas de conservación y restauración *in situ* (aunque todavía muchas pinturas y otras piezas de valor siguieron siendo trasladadas al museo de Nápoles). El dibujo de Émile Bayard publicado en 1864 para la revista de viajes francesa *Le Tour du Monde*³ nos manifiesta el avanzado estado de las excavaciones de Pompeya durante este periodo. En él distinguimos a Fiorelli (vestido informalmente), mostrando a unos señores elegantemente ataviados con levita y sombrero de copa (tal vez políticos o visitantes) la evolución de los trabajos arqueológicos, en los que numerosos operarios se afanan por rescatar los vestigios de la ciudad romana.

Otras de las investigaciones en las que se emplearon enfoques científicos fueron las desarrolladas a finales del siglo XVIII por Thomas Jefferson (el que llegará a ser presidente de los Estados Unidos) en un túmulo sepulcral sito en una de sus propiedades de Virginia (Renfrew y Bahn, 1998: 21), o las llevadas a cabo por Napoleón Bonaparte (el futuro emperador de Francia) en el Antiguo Egipto. La incursión militar en Egipto tenía un doble propósito: por un lado, controlar la ruta comercial con la India (en manos de los ingleses), y por otro, estudiar a fondo diversos aspectos –botánicos, topográficos, etnográficos, arqueológicos...– del país, para lo cual se sumaron a la expedición más de cien reconocidos científicos y artistas, que, entre otras cosas, se encargaban de examinar, catalogar, medir y dibujar los fastuosos vestigios que iban encontrando a su paso (como la piedra Rosetta, tan decisiva para el conocimiento de la civilización egipcia, hallada en 1799) (Clayton, 1985: 14-27). Todos estos descubrimientos fueron registrados minuciosamente, dando lugar posteriormente a espléndidas publicaciones académicas como *Voyage dans la Basse et la Haute Egypte pendant les compagnes du général Bonaparte* (1802) de Vivant Denon, aclamada por la crítica coetánea y germen de la colosal *Description de l'Égypte* (1809). Ambos libros, que incluían magníficos grabados, tuvieron un gran éxito, provocando en todo el mundo, al contemplar maravillas arqueológicas nunca vistas, no sólo una enorme curiosidad por la egiptología, sino una pugna por apoderarse de tales tesoros y un ansia extraordinaria por coleccionarlos. O por imitarlos, pues no en vano están en el origen de la llamada egiptomanía europea de la primera mitad del siglo XIX.

Como hemos visto, este incipiente coleccionismo anticuarista coincidió con el nacimiento de la Arqueología como disciplina de la mano de Winckelmann

3. Primer semestre 1864, pág. 385 <<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k343847/f389.image.langES>> [Consulta: 13/05/14].

y con un proceso de expansión europea impulsado por las necesidades de una economía en pleno auge. La rivalidad entre las principales potencias por la colonización de África y Asia se manifestó también en una multiplicación de los descubrimientos arqueológicos en ambos continentes, pues, como señala Olmos (1992: 55), “las intervenciones militares se justifican y acompañan de esa otra vertiente «más civilizada» de las expediciones científicas y arqueológicas”. Las exploraciones que dieron lugar a las primeras excavaciones consistían en auténticas búsquedas de tesoros con un cierto valor, cuyo expolio (con frecuencia por parte de los propios cónsules de las naciones patrocinadoras, entre los que destacan Bernardino Drovetti por la parte francesa y Henry Salt por la inglesa) y cuya exportación no eran delitos perseguidos por las autoridades locales. El destino de estas codiciadas piezas serían las colecciones privadas (como la de Townley que, tras su muerte, sería adquirida por el Museo Británico), las casas reales y los museos públicos europeos. Por consiguiente, los bienes incautados por la corona fueron nacionalizados y difundidos entre la población en los distintos museos del país, reflejando así el poder del Estado y la extensión de sus dominios. Tal es el caso del Museo Británico y el Louvre, instituciones que le compraron valiosas colecciones a Salt para engrosar sus depósitos arqueológicos, o el Museo de Turín, que en 1824 adquirió por medio del rey Carlos Félix de Saboya una colección de más de mil objetos egipcios de Drovetti, que también suministró a Federico Guillermo IV de Prusia una numerosa serie de piezas, que constituirán la base del Museo Egipcio de Berlín. En este marco nos encontramos con el retrato alegórico del barón de Denon en el Museo del Louvre realizado en 1811 por Benjamin Zix. El dibujo nos lo muestra como un estudioso del mundo antiguo trabajando reflexivamente en un escenario neoclásico, consultando libros y apuntes, seguramente catalogando los depósitos del museo (en clara alusión a su cargo de director del mismo) que lo rodean y entre cuyos fondos sobresalen toda una serie de obras emblemáticas de la cultura egipcia y grecorromana, así como dos esculturas de Napoleón (Clayton, 1985: 28). La iconografía nos presenta ya a un intelectual, un científico que examina, contrasta y documenta. Asimismo, dicha corriente de imperialismo occidental propició la creación de institutos y escuelas europeas de Arqueología (como el *Deutsches Archäologisches Institut*) que, compitiendo de alguna manera entre ellas como consecuencia de una implícita estrategia política, comenzaron a desarrollar intensas campañas de excavaciones en diversas regiones de Grecia, Italia, Egipto y el Oriente Próximo. En cambio, otros arqueólogos iniciaron sus actividades patrocinados por ricos mecenas, como Lord Carnarvon o Archer Milton Huntington (quienes además de promover excavaciones, realizaron también otras por su propia cuenta).

No obstante, dicha “fiebre arqueológica” no fue protagonizada exclusivamente por eruditos investigadores. De hecho, los precursores fueron simples aficionados, anticuarios que no se movían por una razón científica (o sea, el estudio de los restos de las culturas materiales de las sociedades del pasado), sino por un encomiable anhelo coleccionista (Alcina, 1995), por lo que el interés residía más en el objeto en sí mismo que en el contexto en el que se insertaba y en los métodos que se empleaban para conseguirlo. En estos casos, la aportación al conocimiento histórico solía quedarse en un segundo plano.

A veces, la realidad era más cruda, ya que la motivación podía ser meramente material. Importaba el valor económico de los restos, lo que ponía en marcha un proceso de pillaje, que en ocasiones conllevaba otro proceso paralelo de destrucción de aquello que se consideraba desprovisto de una traducción crematística. Paradigma de esta situación es la actividad del italiano Giovanni Battista Belzoni (antiguo forzudo de circo), el cual saqueaba todo cuanto podía –por cuenta propia o por encargo–, utilizando procedimientos poco ortodoxos, a pesar de lo cual y gracias a su astucia descubrió numerosas tumbas y templos egipcios, granjeándose un nombre como celebridad (no exenta, lógicamente de críticas) en el ámbito de la egiptología.

También encontramos aficionados que centraron su interés en lugares curiosos de su propio país, como el inglés Sir Richard Colt Hoare, el cual, atraído por los túmulos funerarios de su condado natal (Wiltshire), excavó a finales del siglo XVIII y principios del XIX (a veces junto con William Cunnington, otro arqueólogo diletante) múltiples monumentos megalíticos –entre ellos el famoso Stonehenge–, que fueron metódicamente registrados. Testimonio de estas investigaciones locales es la acuarela de Philip Crocker (Wiltshire Heritage Museum, Devizes) en la que los caballeros Cunnington y Colt Hoare supervisan en una actitud pasiva y expectante las rudimentarias tareas de excavación (con tan sólo un pico y una pala) realizadas por los asalariados Stephen Parker y su hijo John en mitad de un terreno rodeado de elevaciones artificiales (Renfrew y Bahn, 1998: 21). En suma, comerciantes, militares, eclesiásticos, magnates interesados por las antigüedades, diplomáticos, particulares con inquietudes históricas o trotamundos formaban parte de este plantel, *outsiders* (como los designa Ceram, 1984: 61) que por azar, afición o autodidactismo contribuyeron con su entusiasmo a la Historia de la Arqueología.

Con el surgimiento de la “Arqueología colonial”, se inicia a mediados del siglo XIX un proceso de profesionalización de la labor arqueológica, palpable ya por ejemplo en Flinders Petrie, Wilhelm Dörpfeld o Howard Carter, quienes excavaban meticulosamente, registrando todo tipo de hallazgo (espectacular

o no) para publicarlo a renglón seguido. Las grandes campañas comienzan a planificarse y organizarse con antelación (a veces inspiradas por las descripciones de autores clásicos como Estrabón, Heródoto, Homero o la Biblia), se incorporan arquitectos, ingenieros, topógrafos, fotógrafos, dibujantes o lingüistas a los equipos de investigación, las estrategias para registrar y documentar la actividad arqueológica se vuelven más exhaustivas y se emprenden tareas que garanticen la conservación de los vestigios exhumados. Incluso surgen voces contra el expolio indiscriminado (extranjero y local, ilegal o tolerado), como la del arqueólogo francés Auguste Mariette, quien, escandalizado por el lucrativo negocio que había surgido en torno a las antigüedades faraónicas, convenció a las autoridades egipcias de la necesidad de crear una institución que preservara tales bienes (dando lugar al futuro Museo Egipcio de El Cairo).

El posterior desarrollo de la fotografía proporcionó a los arqueólogos una herramienta de primer orden para la documentación fidedigna, puesto que desvelaba la existencia de otros pueblos, culturas, costumbres, arquitecturas y objetos apenas conocidos en el mundo occidental (González Reyero, 2007: 24). Igualmente, gracias a ella (ya que, por su reciente invención y fácil reproducción, las fotos abundan más que los grabados) nos han llegado hasta hoy imágenes de exploradores y arqueólogos de diversos orígenes y diferentes épocas cuyos intereses eran los mismos: el memorable descubrimiento que consolidase su reconocimiento académico. En ellas nos llama la atención, por ejemplo, la evolución de la ropa y su adaptación al lugar de trabajo, al tener que soportar climas extremos, fríos, tropicales o desérticos, secos, húmedos o lluviosos. En general, se repite cierto canon en la vestimenta habitual: botas altas (o polainas), ropa holgada en tonos claros y caqui (colores que aguantan más la suciedad y el polvo) y sombrero (de ala ancha, tipo panamá o salacot, muy útiles contra el calor), como se aprecia en los daguerrotipos de Edward Herbert Thompson en Chichén-Itzá a finales del siglo XIX (al que no le faltan el catalejo y el machete, prácticos utensilios en la espesa selva tropical del Yucatán)⁴ o de Hiram Bingham en Machu Picchu en 1912 (Norman, 1990: 200). Retratados como auténticos aventureros, ambos van acompañados de compañeros inseparables: el primero, de un joven guía nativo, y el segundo, de un caballo bien equipado, el mejor medio de transporte para el empinado y tortuoso camino que lleva hasta el promontorio donde se encuentran las ruinas incas. A menudo, el atuendo “occidental” se combinaba con las prendas usadas por la población autóctona

4. <<http://www.revistayucatan.com/v1/sociedad/el-hombre-que-descubrio-y-saqueo-tesoros-de-chichen-itza/>> [Consulta: 18/07/14].

para acomodarse mejor al clima y al terreno, por lo que no es raro encontrarnos a estos personajes ataviados y aseados (con barba y/o bigote, para subrayar su *status*) al más puro estilo oriental –visible en los retratos de Belzoni y Johann Ludwig Burckhardt (Norman, 1990: 24 y 40)– con chilaba, pantalones bombachos, turbante o tarbush, muy utilizado por ejemplo por Mariette⁵. En otras ocasiones, y para destacar intencionadamente la diferencia de condición social con el resto de los infatigables trabajadores locales, el arqueólogo se vestía con pesadas levitas, pulcros trajes de chaqueta y chaleco (negro o blanco) y corbata o pajarita a pesar de la incomodidad y el calor que debían producirle. Pero en el campo de trabajo no solo nos encontramos hombres enchaquetados dirigiendo o supervisando las tareas arqueológicas, como la fotografía de Arthur Evans en Cnosos (ca. 1900), en la que aparece sentado sobre la tierra tomando nota de lo que los operarios van exhumando (MacGillivray, 2006: ap. graf.). También era usual que vistiesen bermudas con calcetines hasta la rodilla, como las que utilizaba Thomas Edward Lawrence durante las excavaciones de Karkemish⁶ (1911) o posteriormente Leonard Woolley en las de la ciudad mesopotámica de Ur⁷.

Llegados a este punto, ¿qué fue de las arqueólogas pioneras? Viajeras, artistas, periodistas, novelistas, aventureras y estudiantes de clase medio-alta y con una formación superior, procedentes principalmente de Inglaterra, Francia y Estados Unidos, comenzaron su andadura en el mundo de la Arqueología a lo largo del siglo XIX⁸. Al principio, las mujeres no eran del todo bien vistas en esta emergente disciplina científica (dominada por los hombres): por su contribución eran respetadas y apreciadas, pero como mujeres excepcionales, no como colegas de profesión. De carácter autoritario (indispensable para hacerse valer en un ambiente adverso), intelectuales, valientes y entusiastas, muchas de estas mujeres, con gran esfuerzo y tesón, terminaron dirigiendo distinguidos organismos científicos o siendo profesoras de prestigiosas universidades, sentando así las bases para la inclusión femenina en dicha área académica. Solteras, viudas, casadas y madres de familia⁹, unas emprendieron su carrera en solitario, superando trabas y prejuicios, y otras, junto con sus maridos arqueólogos, a los

5. <<http://members.bib-arch.org/publication.asp?PubID=BSAO&Volume=7&Issue=1&ArticleID=7>> [Consulta: 5/08/14].

6. <<https://archive.org/stream/deadtownslivingm00wooluoft#page/n9/mode/2up>> [Consulta: 26/06/14].

7. <<http://blog.britishmuseum.org/2014/07/22/ur-of-the-chaldees-a-virtual-vision-of-woolleys-excavations/>> [Consulta: 26/06/14].

8. Según Margaret Cool (2004: 1-2), se pueden distinguir dos generaciones de arqueólogas: las que nacieron a mediados del siglo XIX, influenciadas por una sociedad conservadora y encorsetada, en la que la mujer estaba

subordinada al hombre, dependiendo de él económica, sexual e intelectualmente; y las que lo hicieron aproximadamente a partir de 1890 hasta 1940, época en la que la educación universitaria comenzó a abrirse a las mujeres, creando una promoción de jóvenes bien formadas y capacitadas, todo ello en un ambiente en el que, poco a poco, el sentimiento feminista se estaba convirtiendo en una realidad.

9. Para los aspectos biográficos de estas arqueólogas pioneras cf. los trabajos de Díaz-Andreu y Stig, 1998 y Cohen y Joukowsky, 2004.

que con frecuencia conocían en el propio campo de trabajo (Stig, 1998). Todas ellas fueron capaces de realizar continuos y largos viajes por distintos países, de llevar una vida dura, seminómada, sin apenas comodidades, trabajando con todo entusiasmo en las excavaciones. Algunas, pese a su dedicación permanente y sus logros académicos, tuvieron que resignarse a ocupar un papel secundario bajo la sombra de sus esposos (como Sarah Belzoni, Sophia Schliemann o Hilda Petrie), mientras que, en cambio, otras consiguieron una relación más igualitaria, liderando incluso las campañas, como es el caso de la duquesa de Mecklenburg (que además las financiaba), Katharine Woolley¹⁰ y Mary Leaky¹¹, a las que no es extraño ver en muchas fotografías tendidas en el suelo dentro de una zanja o sobre la superficie trabajando afanosamente codo con codo con sus maridos y los operarios locales. A partir de los años 20-30 es más frecuente encontrar en las fotografías a cuadrillas compuestas por un considerable número de mujeres que participaban tanto en minuciosas tareas auxiliares como en pesadas labores de desescombro (como es el caso de las campañas de excavaciones de Verulamium de Mortimer Wheeler, donde su esposa Tessa encabeza un nutrido grupo de voluntariosas jóvenes empuñando picos, palas y grandes cepillos)¹². Comúnmente, sus funciones arqueológicas consistían en tomar medidas, dibujar, fotografiar, restaurar estructuras y, sobre todo, clasificar e interpretar artefactos (fruto de lo cual surgían meritorias publicaciones). Pero además, se encargaban a veces de garantizar el suministro de las provisiones, de organizar al servicio y de recibir a las ilustres visitas y hasta de ejercer ocasionalmente de enfermeras. Sin embargo, su presencia en las excavaciones no siempre era bienvenida, tanto por los trabajadores nativos, no acostumbrados a que una mujer les diera órdenes, como por otros arqueólogos que, además de esto, manifestaban una cierta hostilidad celosa hacia ellas. Esta situación servía tradicionalmente como excusa para evitar la ocupación de puestos de dirección por parte de las mujeres (Cool, 2004; Stig 1998). Respecto a su indumentaria, resulta interesante observar cómo en el campo de trabajo se enfundan en convencionales (y poco prácticos) trajes de chaqueta con falda larga y camisa blanca que suelen cubrir con batas, guardapolvos o delantales, como la duquesa de Mecklenburg (*Fig. 2*). Las más osadas –como Jane Dieulafoy tachada de excéntrica por vestir deliberadamente de forma masculina (Cohen y Joukowsky, 2004: láms. 1.1 y 1.4)– no dudaron en ir vestidas con cardigans y pantalones holgados (tipo knickerbockers), unas

10. <http://www.penn.museum/sites/iraq?page_id=44> [Consulta: 26/06/14].

11. <<http://sirius-archives.si.edu/ipac20/ipac.jsp?&profile=all&source=~!siarchives&uri=full=3100001~!297363~!0#focus>> [Consulta: 05/08/14].

12. <<http://www.stalbansmuseums.org.uk/school/the-excavations-of-verulamium/#29>> [Consulta: 26/06/14].



Fig. 2: Pioneras de la arqueología. Gertrude Bell en Irak (1909) a la izquierda (fuente: Gertrude Bell Archive) y la duquesa de Meckleburg en Stična, Eslovenia (1913) a la derecha (fuente: Museo Nacional de Eslovenia).

prendas prácticas que les aportaban comodidad y libertad de movimientos. Además lucen todo un repertorio de pamelas y vistosos sombreros (como los clochés de K. Woolley¹³ o los de H. Petrie (Stig, 1998: 52) que incluyen lazos, flores y pañuelos), que les aportan un toque de femineidad en entornos rudos, sin desdeñar los turbantes autóctonos para evitar los rayos del sol. Completan su atuendo alternando las típicas botas altas con mocasines, bluchers o zapatos más a la moda.

En la iconografía de las campañas arqueológicas que van desde finales del siglo XIX hasta la primera mitad del XX también distinguimos multitud de imágenes que reflejan aspectos cotidianos de temas tan diversos como el traslado del equipo técnico, el personal contratado, los sistemas de excavación, el equipamiento de trabajo, los diferentes tipos de alojamiento y transporte, etc. El carácter romántico y aventurero con el que nacieron muchas de estas expediciones no debe obnubilarnos y alejarnos de la cruda realidad: “viajar en aquel entonces significaba meses de travesía, a pie, en mulas o caballo, a través de desiertos, matorrales y selvas, a través de países salvajes sin ley, donde la supervivencia del explorador podía depender del capricho de las gentes del

13. <<http://www.penn.museum/sites/expedition/women-archaeologists-in-the-early-days-of-the-museum/>>
[Consulta: 26/06/14].

lugar (...) Los avatares de la naturaleza resultaban todavía más peligrosos: frío o calor extremos, serpientes, insectos, animales salvajes y toda una hueste de enfermedades incurables en la época” (Norman, 1990: 7). Ejemplo de ello es la litografía de Frederick Catherwood incluida en el libro de John Lloyd Stephens *Incidents of Travel in Central America, Chiapas, and Yucatan* de 1841 la cual escenifica el arduo camino que debían seguir los exploradores a través de la selva en busca de las ruinas mayas chiapanecas (Fig. 3). La expedición avanza en hilera cautelosamente por el estrecho, abrupto e inquietante desfiladero, los enérgicos indígenas acarrear todo el equipo e instrumental, mientras que Stephens es transportado “cómodamente” en una silla instalada en la espalda de uno de ellos, pues seguramente no es muy fiable que haga la ruta a caballo debido a los riesgos que entraña el terreno (Stephens, 1969). En otro contexto distinto, algunos años después, nos encontramos con la fotografía de Amelia B. Edwards en compañía de un grupo de amigos europeos atravesando el desierto egipcio a la altura de Giza a lomos de un caballo tras haber viajado por el Nilo en una *dababiya*, experiencia ésta que sería relatada en su libro *A Thousand Miles up the Nile* (1891) con estas palabras: “The choice between dahabeeyah and steamer is like the choice between travelling with post-horses and travelling

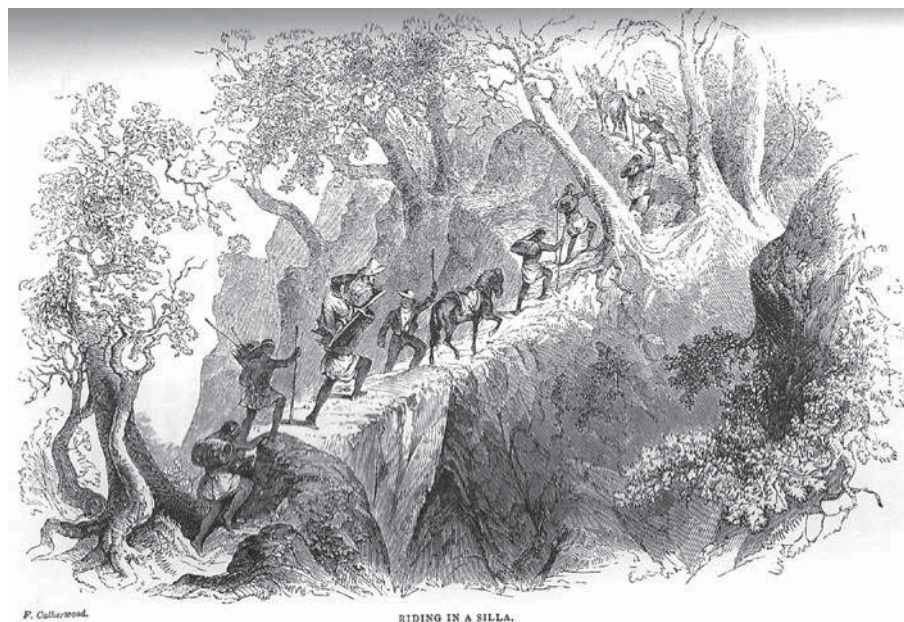


Fig. 3: “Riding in a Silla” de Frederick Catherwood. Fuente: *Incidents of travel in Central America, Chiapas and Yucatan* de J. L. Stephens (1841).

by rail. The one is expensive, leisurely, delightful; the other is cheap, swift, and comparatively comfortless. Those who are content to snatch but a glimpse of the Nile will doubtless prefer the steamer. I may add that the whole cost of the Philæ – food, dragoman's wages, boat-hire, cataract, everything included except wine – was about £10 per day”.

Asimismo, no siempre tenían la oportunidad de alojarse en casas con agua corriente y suministro eléctrico, como la que sirvió de residencia al matrimonio Woolley durante su campaña en Ur, construida a base de ladrillo cocido y con baño completo propio, una gran comodidad teniendo en cuenta el lugar¹⁴. En cambio, en otras fotografías se aprecia la clase de vivienda habitual: la tienda de campaña (al estilo de una jaima o de tipo militar), formando, en la mayoría de los casos, un auténtico campamento, como aquel en el que se hospedaba Dorothy Garrod durante su investigación en las cuevas de Monte Carmelo (Palestina), arreglado para la ocasión con senderos de acceso para cada tienda¹⁵, o el montado por Jorge Bonsor en plena dehesa de Gandul, rodeado de una valla de alambre para prevenir potenciales ataques de animales peligrosos (Melero y Trujillo, 2001: láms. 7741 y 7744). Los más afortunados, además del catre, tenían mesas y sillas plegables, baúles y menaje, como se desprende de las imágenes captadas por la cámara de la propia Gertrude Bell en las excavaciones de Irak (Howell, 2008). Sin embargo, otros, como Hiram Bingham, tuvieron que contentarse con un escueto mobiliario y escasos enseres (manta, plato y vaso metálicos, lámpara de aceite y poco más) y vivir rodeado de numerosas cajas a modo de improvisado almacén y despacho (*Fig. 4*). Aunque lo realmente austero es el autobús de segunda mano que compraron Flinders (ya de avanzada edad) y Hilda Petrie para su última expedición por Siria y Palestina, el cual no sólo les servía como medio de transporte, sino también de cobijo para dormir, comer y trabajar (Drower, 1995: lám. 111). Otras instantáneas nos presentan sus lugares de trabajo, que a veces se emplazaban dentro de construcciones históricas habilitadas para ello, como en el caso de Alfred Percival Maudslay, instalado en el interior de una cámara de la llamada Casa de las Monjas de Chichén Itzá (Norman, 1990: 149), a posteriori también utilizada por otros arqueólogos, como Thompson, o el citado Petrie, el cual utilizaba una tumba en Qau el-Kebir como improvisada oficina (Drower, 1995: lám. 75). En dichas reproducciones, vemos la diferente organización del espacio realizada por cada uno de los arqueólogos, con datos para atisbar algunas de sus características personales: mayor o menor orden, confort o austeridad, etcétera.

14. <http://www.penn.museum/sites/iraq/?page_id=34>
[Consulta: 26/06/14].

15. <<http://www2.arch.cam.ac.uk/~pjs1011/Pams.html>>
[Consulta: 26/06/14].

En lo referente al personal nativo¹⁶, las cuadrillas eran reclutadas en los pueblos de alrededor: era la mano de obra indispensable y barata que realizaba las labores más duras e improbables durante largas jornadas que comenzaban al amanecer. Su presencia en dibujos y fotografías de la época es frecuente: son anónimos trabajadores de diferentes nacionalidades y etnias y con una variedad de ropajes acorde con la ubicación de los distintos yacimientos. Con asiduidad (aunque dependiendo de la manera de proceder de la dirección arqueológica), el que hallaba una pieza notable era recompensado con una remuneración adicional, a veces con la intención de disuadir a los empleados de la tentación de robar, pues la rapiña de pequeños objetos para ser vendidos a forasteros era una práctica usual (Ceram, 1984: 126; Christie, 2011). Lo que también era moneda corriente era la amenaza por parte de la población local, que percibía a los arqueólogos como unos extranjeros que venían a usurpar su historia y a perturbar a sus antepasados. Y asimismo, el pillaje a cargo de auténticos ladrones, que no sólo se limitaban a apropiarse de los restos antiguos, sino de los pertrechos de la campaña. Así le sucedió a Jane Dieulafoy en Susa (Irán) cuando un grupo de bandidos armados con lanzas y dagas, aprovechando que sus compañeros estaban cruzando el río y ella estaba sola en la orilla, intentaron robarle los suministros de la expedición, a lo que ella valientemente respondió levantando su revólver y exclamando “¡Tengo catorce balas a vuestra disposición, id a buscar a otros seis amigos!”. Tal incidente inspiró uno de los grabados de su libro *À Suse 1884–1886. Journal des fouilles* (Dieulafoy, 1888: 255).

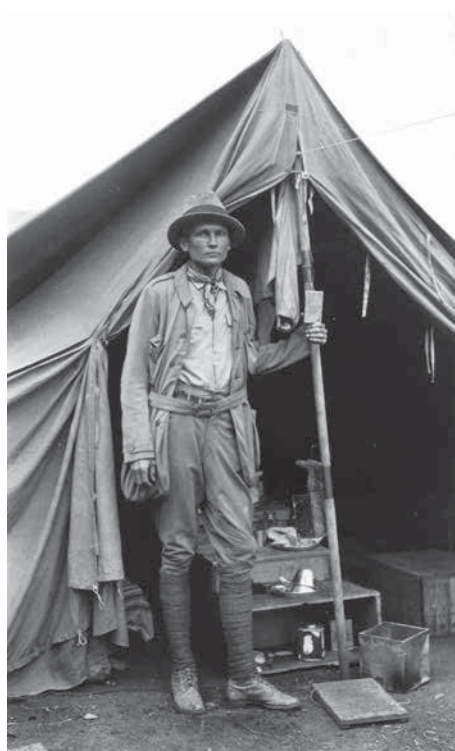


Fig. 4: Hiram Bingham en Machu Picchu (1912). Fuente: National Geographic.

¹⁶. Sobre este y otros temas relacionados con el día a día de una campaña arqueológica, es interesante consultar el libro de Agatha Christie titulado *Ven y dime como vives* (2011), en el cual, la escritora narra en primera persona su experiencia en las distintas excavaciones llevadas a cabo

en Siria a lo largo de los años treinta cuando acompañaba a su marido, el arqueólogo Max Mallowan. Estas vivencias inspirarían algunos de sus personajes de ficción, como los de la novela *Asesinato en Mesopotamia* (adaptada también al celuloide).

De igual forma, las infraestructuras y las herramientas necesarias para la excavación (tiendas, sombrillas, tablones, reglas, plomadas, carretillas, picos, azadas, palas, paletines, cepillos, cuchillos, capachos, etc.) y las actividades características, como la remoción de tierra, la medición y dibujo de las estructuras, la limpieza de los artefactos, etc., han sido representadas a lo largo de los siglos de esta disciplina mediante imágenes que –subconscientemente– difundían entre el público interesado la mecánica de una verdadera y científica intervención arqueológica. En este sentido, no es difícil encontrar numerosas ilustraciones sobre muy distintas facetas. Por ejemplo, los grabados de Denon realizados durante la expedición napoleónica a Egipto nos muestran a especialistas calculando las dimensiones de la Esfinge de Giza con una plomada lanzada por encima de la cabeza de la monumental escultura o midiendo la altura de la columna de Pompeyo en Alejandría con una cometa sujeta con dos cuerdas (Clayton, 1985: 36 y 68). O las fotografías de Gertrude Bell apuntando en un cuaderno las medidas de una estructura muraria en Ukhaidir que los dos ayudantes toman con una cinta métrica (Howell, 2008). En otras representaciones podemos ver a Hilda Petrie con una tablilla dibujando unos jeroglíficos hallados en un muro en Abidos (Drower, 1995: lám. 218d); a dos integrantes del equipo de la expedición del alemán Leo Frobenius en el norte de África subidas a sendas escaleras de cuerda copiando motivos prehistóricos sobre un lienzo apoyado en la propia pared¹⁷; a Leonard Woolley limpiando aplicadamente con una brocha una pequeña pieza en el yacimiento de Ur¹⁸; a Tessa Wheeler cepillando con una escoba un mosaico de un hipocausto romano en Verulamium para que pudiese ser posteriormente fotografiado y estudiado en profundidad¹⁹; o a Howard Carter desempolvando con mucho cuidado el segundo sarcófago antropomorfo recubierto de oro de la recién descubierta tumba de Tutankamón (*Fig. 5*).

Finalmente, era muy común dejar constancia gráfica de los hallazgos de elementos y objetos espectaculares, lo que reflejaba en cierto modo el éxito y la rentabilidad de la inversión económica de la campaña arqueológica a los ojos de los políticos, los patrocinadores y la opinión pública. Famosas son las fotografías de la joven Sophia Schliemann engalanada con diadema, pendientes y colgantes de oro pertenecientes al “tesoro de Príamo” de la antigua Troya, y la de Dörpfeld y los Schliemann junto con otros colegas en la imponente Puerta de los Leones de Micenas (ca. 1885) que, aunque había sido localizada años antes por K. Pittakis,

17. <http://www.frobenius-institut.de/index.php?option=com_content&view=article&id=30&Itemid=114&lang=en> [Consulta: 05/08/14].

18. <<https://alaintruong2014.wordpress.com/2015/02/13/for-first-time-at-isaw-ancient-objects-are-joined-by-modern-and-contemporary-art/>> [Consulta: 23/02/15].

19. <<http://www.stalbans.gov.uk/council-and-democracy/press-room/hohsupplement.aspx>> [Consulta: 26/06/14].



Fig. 5: Howard Carter examinando el sarcófago de Tutankamón, 1922. Fotografía de Harry Burton.

representaba la culminación de los hallazgos de las tumbas reales en particular y en general de una carrera jalonada de triunfos (Schliemann, 1973: 5 y 6). De la misma manera, el arqueólogo Jorge Bonsor posa orgulosamente en su castillo de Mairena del Alcor, como un cazador rodeado de sus trofeos, con una selección de la cerámica prehistórica y protohistórica recogida en los distintos yacimientos de los alcores sevillanos (Melero y Trujillo, 2001: lám. 7893).

Era corriente que en las imágenes de las excavaciones se recogiese la presencia de la familia de los arqueólogos, tal como aparece en más de un ejemplo, como el que ofrece Amador de los Ríos, quien durante los trabajos llevados a cabo en el anfiteatro de Itálica no deja pasar la ocasión de retratar a su mujer y a su hija, además del capataz, varios obreros y dos guardias civiles (Amores y Beltrán, 2012: 35). También se hacían retratos de grupo (de los miembros de la campaña o con ocasión de las visitas de especialistas y amigos) o se recreaba alguna que otra escena familiar, como la del matrimonio Leakey en pleno proceso de excavación en Olduvai (principios años sesenta) acompañados de sus perros dálmatas y su joven hijo Philip²⁰.

20. <<http://www.nationalgeographic.com/125/national-geographic-memorable-moments/#/6>> [Consulta: 05/08/14].

Desde finales del siglo XIX se han ido estableciendo paulatinamente muchos de los principales rasgos definitorios de la Arqueología moderna. La disciplina (que en gran medida se movía por intereses coleccionistas) se ha despojado de ese velo de aventura y amateurismo (lo que identificaba al arqueólogo como un estricto buscador de tesoros), para dar paso a su conceptualización como ciencia que emplea una gran diversidad de enfoques para el estudio del pasado (procesual, estructuralista, marxista, etc.) y en la cual ya queda patente que el papel del arqueólogo no sólo se ciñe a las tareas propias de una excavación, sino que sus atribuciones se prolongan al análisis, interpretación, conservación y divulgación del conjunto de los elementos materiales que constituyen el acervo cultural de una comunidad. A las que hay que añadir, sobre todo en los últimos decenios, la gestión de dicho patrimonio. Habitualmente el profesional de la Arqueología trabaja en la universidad, en centros de investigación científica o en instituciones museísticas, por lo que la labor de estudio se lleva a cabo en los despachos, aulas, bibliotecas, academias, laboratorios, etc., y solo eventualmente se desplaza para realizar prospecciones o excavaciones de campo en campañas de investigación tanto regionales como internacionales. Hasta el *boom* inmobiliario de los últimos años, la actividad arqueológica se restringía al ámbito académico y era esencialmente sistemática, pero, a raíz del crecimiento exponencial de las excavaciones de urgencia, han proliferado multitud de empresas dedicadas a la Arqueología Comercial, que han extendido así sus campos de acción.

Esta evolución en la metodología arqueológica también se refleja en la iconografía, tanto de las excavaciones como de los arqueólogos. Como hemos ido viendo, en el siglo XVIII las incursiones arqueológicas por parte de “anticuarios” (sin apenas experiencia específica en el área) tenían el objetivo de encontrar piezas clásicas espectaculares para formar parte de colecciones privadas, eran austeras, contaban con pocos medios económicos y humanos y se realizaban en pequeñas extensiones de terreno. En el XIX los proto-arqueólogos emplearon ya técnicas más depuradas (aunque para los estándares actuales todavía algunas muy discutibles, como las utilizadas por Heinrich Schliemann o Austen Henry Layard), advirtieron de la necesidad de realizar excavaciones sistemáticas para lograr un conocimiento más completo, y ampliaron su atención a otras civilizaciones antiguas (egipcia, mesopotámica, maya...), mientras, en consecuencia, el yacimiento aparecía en las imágenes de la época como una representación con un cierto aire teatral (directores, obreros locales, visitantes, hallazgos más sobresalientes, etc.). En el siglo XX (máxime a partir de su segunda mitad) el arqueólogo es un especialista cualificado con formación universitaria relacionada con la materia, que trabaja de la mano de otras disciplinas académicas

y sin una limitación cronológica (pues los métodos de investigación arqueológica son aplicables tanto al pasado prehistórico como a etapas históricas recientes). Igualmente, las técnicas de documentación y análisis se hicieron más exhaustivas y, tal y como se aprecia en los documentos gráficos, “las vistas generales de las excavaciones adoptaron a partir de ese momento un aspecto ‘desierto’, en apariencia más ‘científico’ y cuya única escala no era humana sino que venía señalada por los conocidos jalones o reglas de diferente tipo. Al mismo tiempo se incrementaron las vistas aéreas o desde escaleras, en vez de realizadas desde el suelo” (González Reyero, 2007: 104-105).

En definitiva, a través del recorrido por las imágenes de estas tres centurias hemos podido evidenciar la transformación de lo que empezó siendo un gusto por coleccionar objetos en una disciplina científica en la que la exigencia metodológica y la profesionalidad son sus señas de identidad. Con la generalización de los *mass media* (a partir de finales de los noventa del siglo pasado), estos testimonios gráficos (y los nuevos que van surgiendo día a día) han trascendido a un público más amplio. Sin embargo, la figura del arqueólogo no ha podido desmarcarse en la misma medida de la percepción *amateur* y aventurera que persiste en el imaginario colectivo, una visión obsoleta –aunque atractiva y romántica– que sólo puede ser combatida implicándonos activamente y ofreciendo a la sociedad una imagen más ajustada a la realidad.

LA IMAGEN DEL ARQUEÓLOGO EN LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO

En el mundo globalizado en el que vivimos parece que lo que no se da a conocer en el ámbito del ocio y la comunicación (prensa, televisión, cine, videojuegos, editoriales, teatro...) no existe. Por ello es realmente necesario no trivializar y tomar en consideración el carácter de la divulgación que se hace entre la sociedad de la Arqueología y, en este caso concreto, de sus profesionales, puesto que aquellos emisores (a través de la continua repetición de clichés) tienen una nada desdeñable capacidad para crear (y manipular) la opinión pública. Hoy en día no cabe duda de que en el amplio desfase que impera entre la imagen real del arqueólogo y la imagen social que de esta se proyecta influyen particularmente las ideas estereotipadas y estandarizadas que produce la industria cultural. Pero es que no debemos olvidar que dichos sectores se rigen por una finalidad lucrativa y comercial: su propósito no sólo consiste en distraer o informar, sino también en vender un producto. Desde los detectivescos personajes de novelas y comics, hasta los polifacéticos buscadores de tesoros de películas y videojuegos, por más que se alejen de la realidad, estos medios han proporcionado una gran visibilidad a la profesión.

El séptimo arte es el medio que más popularidad ha proporcionado a la Arqueología en general y a la figura del arqueólogo en particular (de hecho, en muchas ocasiones supone la única toma de contacto del público con la disciplina). Sin embargo, en la mayoría de los casos, su inherente vertiente comercial ha dado lugar a una visión romántica, filantrópica y adulterada de la actividad arqueológica. En realidad, aunque estén protagonizados por “arqueólogos”, no existen muchos documentos cinematográficos de ficción cuyo argumento principal sea la Arqueología. No obstante, cuanto más colateral es el tratamiento de la misma, menor es la distorsión del trabajo arqueológico (ejemplo de ello son *El paciente inglés*, *The Body* o *Timeline*) como bien constatan Carvajal *et alii* (2010: 46). Las películas que tratan el ejercicio profesional desde una óptica más científica y verídica son las de corte documental (como las exhibidas en el Festival Internacional de Cine Arqueológico del Bidasoa en Irún), pero las que tienen una mayor distribución y éxito son las que se engloban dentro del género de aventuras, de ciencia ficción, de terror, e incluso de la comedia, en las cuales la acción, el suspense y el drama son los verdaderos protagonistas, atrayendo a un público tanto juvenil como adulto. Por su enorme impacto social, la saga de *Indiana Jones* (personaje querido o detestado dentro del mundillo y que indudablemente ha supuesto un antes y un después en la iconografía del arqueólogo desde su aparición en 1981) es la que más ha difundido la profesión entre el público en general, cosa que a duras penas ha conseguido la comunidad científica. Discutible por supuesto es el concepto y la imagen que transmite esta mítica serie cinematográfica de Steven Spielberg, que no es otra que la de un héroe carismático que lleva una especie de “doble vida”²¹ como modoso profesor universitario a diario y como intrépido aventurero que pone en riesgo su vida por el bien de la humanidad cuando las circunstancias lo exigen (Fig. 6), aunque su creador se inspirara en exploradores reales de principios del siglo XX, como los estadounidenses Hiram Bingham y Roy Chapman Andrews (González, 2011).

La imagen del arqueólogo audaz aficionado a buscar objetos extraordinarios, fomentada por las producciones de factura hollywoodiense, ha pasado a la televisión, donde es habitual encontrar –sobre todo en la sobremesa– películas europeas y norteamericanas cuyos protagonistas siguen la tónica de Indy, copiando la estética y los tópicos (así en las trilogías de *El código de Carlomagno*, *Jack Hunter* o *El bibliotecario*), al lado de *biopics* de figuras clásicas de la

21. En cierta manera, es esta una versión más terrenal y cercana del célebre *Superman*, que, como en su caso, cuando algún peligro acecha, no duda en transformarse (fedora,

chaqueta de cuero y látigo) y, a través de sus “poderes” (astucia, omnisciencia, valentía), en acabar con los malhechores que expolían el patrimonio arqueológico con perversos fines.

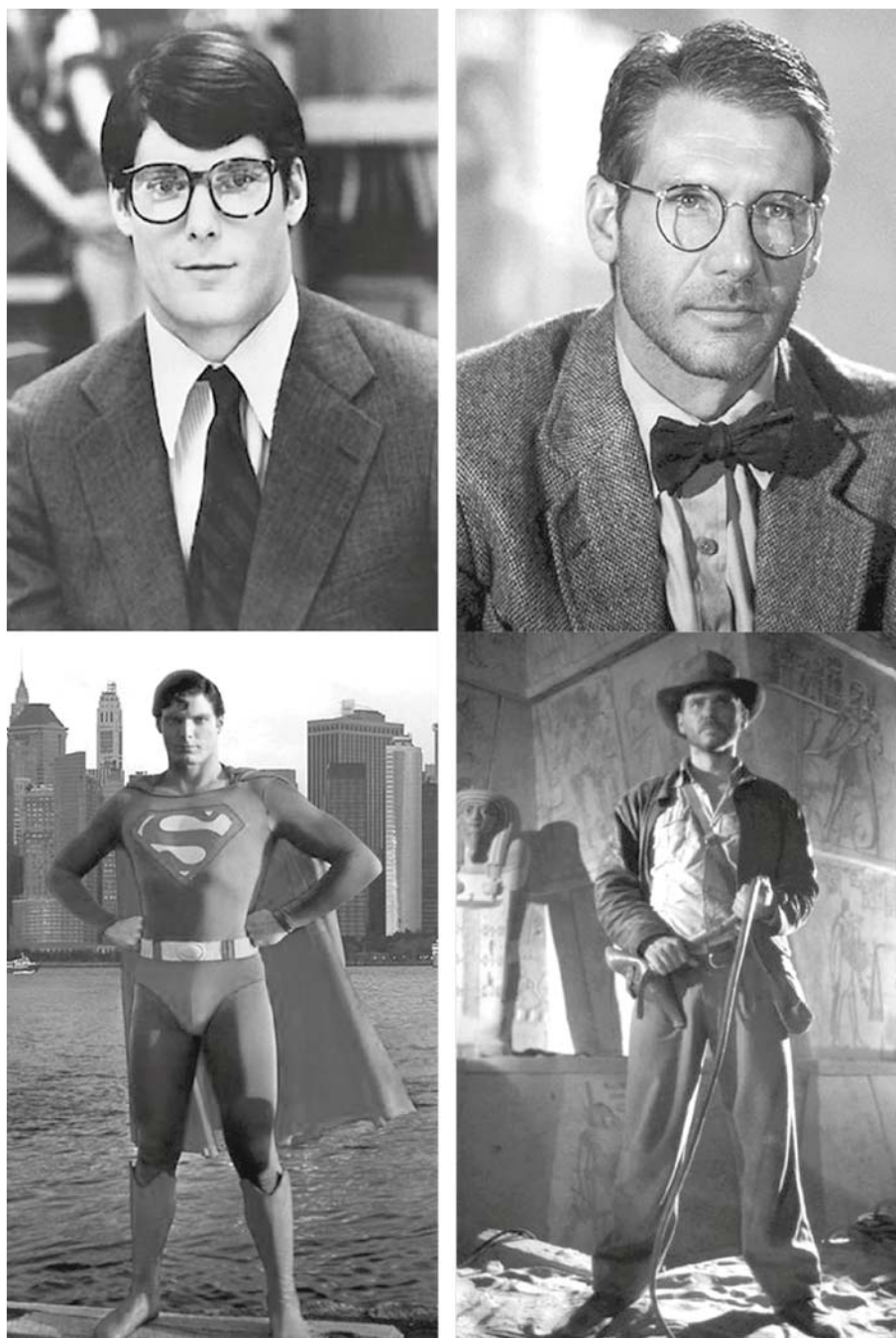


Fig. 6: Como otros héroes de la gran pantalla, el arqueólogo Henry Jones Jr. tiene una azarosa vida paralela más allá de las aulas universitarias. Elaboración propia.

Arqueología²² (como en *El tesoro de Troya*, basado en la novelesca vida de Heinrich Schliemann) y de teleseries, como la popular –y de explícito título– *Cazatesoros*, protagonizada por una atractiva profesora de Historia (mezcla entre el Dr. Jones y Lara Croft) que, a tiempo parcial, se dedica a viajar por todo el mundo acompañada de su joven ayudante en busca de reliquias y tesoros de antiguas civilizaciones con el pretexto de retornarlos a sus museos o propietarios. En los sucesivos capítulos (tres temporadas nada menos) la metodología y las labores arqueológicas brillan por su ausencia: sencillamente, son suplidas por un sinfín de aventuras y combates contra peligrosos enemigos en los que resaltan sus cualidades físicas y sus habilidades para el manejo de todo tipo de armas.

Así, en las producciones de la pequeña y gran pantalla se han ido repitiendo a lo largo de más de medio siglo una serie de arquetipos (basados en personajes tanto de la época colonial como de la actual) que poco a poco han calado en el inconsciente colectivo y han moldeado la percepción pública sobre la profesión. Analicemos algunos de ellos.

La iconografía del arqueólogo-tipo en estos medios audiovisuales nos presenta a un hombre de raza blanca de mediana edad, apuesto y de complexión atlética y con una formación académica heterogénea (o sea, que no tiene por qué ser estrictamente arqueológica). Dicho personaje posee una amplitud de saberes sobre el pasado, y lo mismo descifra un documento escrito en una lengua muerta que distingue un objeto perteneciente a cultos místicos de sociedades secretas del siglo XVIII, reforzando la idea popular de que el conocimiento arqueológico sólo está al alcance de una élite, de un intelectual que por lo general es brillante pero al mismo tiempo de talante reservado, excéntrico y obsesivo con su trabajo, pasión que le puede hacer parecer ante sus congéneres como un loco por sus teorías extravagantes o, simplemente, un inadaptado social (Baxter, 2002: 16). Tal es el caso de los personajes de Julien Chayssac, Henry Jones Sr., Daniel Jackson y Edward Johnston en *El misterio de Laura*, *Indiana Jones*, *Stargate* y *Timeline* respectivamente. A estas cualidades se les suman el carácter osado (temerario muchas veces), el sentido del humor, los modales rudos y una gran capacidad para seducir al género femenino. También es resaltable que las habilidades que más se reiteran son la práctica de múltiples deportes (incluidas las artes marciales), el manejo de armas de diversa índole y la conducción de todas las formas de transporte posibles. Destrezas todas ellas necesarias para salir victorioso de una amplia serie de obstáculos y situaciones peliagudas que pueden presentarse en el transcurso del trabajo de campo, porque, como dice

22. Otro film biográfico que acaba de presentarse en la 65 edición de la Berlinale es *Reina del desierto*, basado

en el fascinante y polifacético personaje de Gertrude Bell (encarnada por Nicole Kidman).

Baxter (2002: 16), “no hay hazaña demasiado peligrosa ni encuentro demasiado arriesgado cuando un importante «descubrimiento» arqueológico está en juego”. Respecto a su atuendo, si provienen del mundo universitario, no falta el traje de chaqueta anticuado que le da un aire de respetabilidad, pero una vez en el trabajo de campo son el sombrero de ala ancha o salacot y la vestimenta tipo safari los que le identifican (caracterización que diferencia su estatus, por ejemplo, entre la multitud de nativos que ejercen los trabajos más duros físicamente en la excavación arqueológica). Al mismo tiempo, acostumbra a ir acompañado de instrumentos tan “típicamente” arqueológicos como brújulas, lupas, machetes, arcos, pistolas o incluso el afamado látigo de Indiana Jones, al que en pocas ocasiones se le ve manejando instrumental propio de la disciplina. Otras peculiaridades que suelen encontrarse residen tanto en la herencia de la profesión y las tensas relaciones paterno-filiales fruto de la completa entrega a la causa arqueológica por parte de los progenitores²³ (así, en *Indiana Jones, Timeline, La búsqueda, La Momia, La leyenda de Ragnarok* y *Las aventuras de Tadeo Jones*), como en la imprecisión de su ejercicio e incluso el intrusismo, pues el protagonista no siempre resulta ser exactamente un arqueólogo profesional, ya que adopta perfiles muy dispares: docente universitario sin especialización clara, explorador, paleontólogo, saqueador, científico, periodista, conservador de museo, eclesiástico, aficionado, bibliotecario, albañil, detective, militar, antropólogo, cazatesoros, etc. (Hernández, 1997; Tejerizo, 2011). Una indefinición que puede provocar en el espectador alguna contradicción y la sensación de que cualquiera puede ser arqueólogo, lo que denigra la profesión, pues no se valora el esfuerzo que requiere formarse en el conocimiento y la investigación arqueológica, que obviamente, va más allá de la búsqueda de un objeto, asunto que trataremos más adelante.

En cuanto a los personajes femeninos, habitualmente imitan los esquemas de sus homólogos masculinos, pero raras veces tienen un papel protagonista, limitándose por tanto en la mayoría de los casos a roles secundarios acompañando las hazañas del arqueólogo-héroe (como Evelyn Carnahan en *La Momia*, Abigail Chase en *La búsqueda* y, sobresaliendo entre todas, Sharon Golban en *The Body*). Generalmente (dependiendo del papel que interpreten), se trata de mujeres atractivas, inteligentes, delicadas, independientes, educadas, divertidas, intrépidas, con facilidad para meterse en problemas y para embelesar a los hombres. De igual forma, la que más y la que menos, posee las mismas habilidades y destrezas físicas y mentales que el modelo estándar de arqueólogo. Además de la mencionada Sydney

23. Tomemos un ejemplo de *Las aventuras de Tadeo Jones*, donde su compañera Sara dice: “Es arqueólogo y es el mejor. Entrega absoluta, a tiempo completo. Eso complica

bastante lo de ser padre. Ser la hija de un explorador no es fácil, para ellos cuentan más sus descubrimientos que la gente que les quiere”.

Fox (de la serie *Cazatesoros*), destaca la archiconocida Lara Croft, protagonizada por Angelina Jolie en las dos versiones cinematográficas del videojuego (aunque más que una arqueóloga, viéndola armada hasta los dientes da la sensación de ser una agente de los servicios secretos británicos). La caracterización de ambos personajes es exagerada, rozando lo grosero, pero como señala Holtorf (2007: 81), no son más que la plasmación de las fantasías masculinas, al ser los hombres los principales consumidores de películas de acción.

Puesto que el propósito final de este tipo de filmes es el reconocimiento social del arqueólogo como héroe, el protagonista, autosuficiente hábil e intelectualmente, se basta y se sobra para emprender “la investigación” en solitario (llegado el caso, hasta por cuenta propia, sin el respaldo de ninguna institución o empresa privada), pues aunque suele ser secundado por algún ayudante o compañero de aventuras (que suplen sus carencias), la fama y la gloria por descubrir, recuperar o descifrar el objeto en cuestión es principalmente suya. Los proyectos arqueológicos llevados a cabo por equipos interdisciplinarios que se ocupan de distintas labores auxiliares y complementarias brillan por su ausencia (una de las excepciones es *Timeline*, la cual escenifica al comienzo de la película una expedición arqueológica en un poblado medieval de la Dordoña francesa compuesta por un director y un grupo de profesionales y estudiantes). Esta visión sesgada, simplista e individualista responde a la reducción del registro arqueológico a un único objeto²⁴, símbolo de una determinada cultura ancestral, con un enorme valor histórico, mítico-simbólico o esotérico, y de una cotización económica incalculable (Carvajal *et alii*, 2010: 45). El contexto del hallazgo queda en un segundo plano –cuando no es catastróficamente destruido junto con otros objetos arqueológicos– y el estudio del comportamiento humano a través de los restos de sus culturas materiales –*leitmotiv* de la Arqueología– es ignorado. Y es que, como bien advierte Tejerizo (2011), la tarea del arqueólogo con frecuencia se restringe a un “search and retrieve” ese artefacto (que, casualmente, siempre se encuentra en un perfecto estado de conservación), genéricamente considerado un tesoro (amuleto, cetro, espada, estatuilla, tumba, manuscrito, etc. vinculados a algún personaje legendario o histórico), que si cae en las manos equivocadas puede desestabilizar el orden mundial o incluso destruirlo. Desde este punto de vista, el arqueólogo es un simple buscador/cazador de tesoros profesional (los propios nombres de muchas de estas producciones lo dejan patente), que

24. Pese a tal circunstancia, es gratificador escuchar alguna frase del tipo “No hemos venido a Egipto en busca de medallas. Se aprende más de los pequeños trozos de cerámica que de los descubrimientos sensacionales.

Nuestro tarea es mejorar los conocimientos acerca del pasado y no satisfacer nuestra curiosidad”, pronunciada por el arqueólogo Sir Joseph Whemple en *La Momia* (1932).

inicia la exploración no por un interés de incrementar el conocimiento histórico y científico, sino por una causa benéfica: devolver una pieza robada de gran valor para la historia de la Humanidad, hallar un objeto cuyo significado puede cambiar nuestra percepción del rumbo de la Historia, descifrar un enigma siempre acechado pero siempre esquivo, desactivar una maldición milenaria, descubrir un tesoro o lugar mitológico desdeñado por el mundo académico, etc.

Asimismo, el trabajo metódico que se realiza en una excavación antes, durante y después, no suele reflejarse en las producciones cinematográficas (González, 2011; Tejerizo, 2011), tal vez por ser percibido como excesivamente técnico y por lo tanto aburrido o ininteligible para una amplia audiencia. No sólo no se ofrece una imagen comprensible del yacimiento arqueológico, donde una masa informe de personas saca tierra a mansalva (*El exorcista*, *Stargate*) –o todo lo contrario, a base de pincelitos– en un paisaje árido salpicado de toldos y tiendas de campaña, sino que no se tratan cuestiones básicas del quehacer diario del arqueólogo como las actividades de laboratorio (así, por ejemplo, la catalogación, la conservación y la interpretación de los restos arqueológicos). Encontramos algunas escenas esporádicas en *Timeline* y *The Body*, en las cuales podemos apreciar una recreación realista de una excavación arqueológica, con herramientas, materiales, métodos y técnicas aplicados habitualmente en Arqueología (como son la termoluminiscencia o el Carbono 14). Las posibles trabas burocráticas y las cuestiones legislativas también se soslayan, aunque en *La leyenda de Ragnarok* (2013) podemos ver brevísimamente cómo el protagonista le espeta a un personaje que quiere apropiarse de lo encontrado “Somos arqueólogos. Cumplimos la ley de patrimonio cultural, seguramente no tengas ni idea de lo que significa [...] Esto va a ir al museo. Debes comprenderlo [...] Es que no entiende que hay que respetar las leyes del patrimonio”. A lo que el aludido le contesta: “que le den por culo al museo”. Una respuesta por cierto muy ajustada a la mentalidad actual carente de concienciación patrimonial.

La actividad arqueológica se desarrolla generalmente en ámbitos geográficos remotos y exóticos (íntimamente relacionados con culturas primitivas y milenarias), alejados de los países donde habitualmente se ubican sus lugares de trabajo: universidad, laboratorio, museo, centro de investigación, empresa privada, etc. (Tejerizo, 2011). Los emplazamientos tradicionales son Egipto, Mesopotamia, China, Mesoamérica, Santos Lugares, etc., destinos a los que los arqueólogos viajan para hacerse con alguna preciada antigüedad que luego se llevarán a su nación legítimamente, de acuerdo con una atmósfera colonialista en la que la hegemonía (cultural, política, económica) sigue estando en Occidente (Estados Unidos y Europa) (Hall, 2004: 161-167). En este contexto de utilización

de la Arqueología como un instrumento imperialista, es muy significativo el comentario de un personaje de *La Momia* (1932), que declara: “a los egipcios no nos permiten desenterrar a nuestros muertos, sólo a los museos extranjeros”. De la misma manera, este alarde colonialista se manifiesta en los grandes museos donde ejercen su profesión los protagonistas y en los que se desarrollan algunas escenas, todos ellos repletos de los bienes pertenecientes a otras culturas expoliados a lo largo de los siglos y que despiertan la admiración del público: sarcófagos, esqueletos de dinosaurios, joyas, papiros, armas, máscaras, mapas antiguos, objetos rituales, tablillas, etc. En consecuencia, los ámbitos locales y las épocas históricas más recientes (también objeto de estudio de la Arqueología) son marginados de las tramas argumentales de estas producciones, por ser calificados de irrelevantes y vulgares, aunque no siempre. En tal sentido y como excepción, cabe destacar *Cartas desde Iwo Jima* (2006), que muestra a un grupo de arqueólogos japoneses explorando una serie de túneles que guarnecieron a los soldados en Iwo Jima durante la Segunda Guerra Mundial, ofreciendo así a los espectadores una aplicación distinta de la disciplina arqueológica: la recuperación de la memoria histórica. Del mismo modo, aunque apenas haya tenido repercusión en el panorama cinematográfico, la película española *El tesoro* (1988), adaptación homónima de la novela de Miguel Delibes ambientada en el mundo rural castellano, intenta acercar a la sociedad la problemática que conlleva el trabajo de excavación de un yacimiento arqueológico local, que por otra parte es el marco de investigación más habitual en la actualidad (Hernández, 1997). Basada en un hecho real, esta cinta –con menor acierto respecto al libro– presenta no sólo algunas de las dificultades con las que los profesionales suelen toparse corrientemente (los procedimientos y actuaciones administrativas atañentes a los hallazgos casuales o los detectoristas de metales y la desconfianza y animosidad de los lugareños hacia su labor), sino que nos trasmite también aspectos de la vida personal del arqueólogo (lo absorbente, sacrificado e inestable que puede llegar a ser el oficio), así como de la metodología del trabajo arqueológico.

Finalmente, creemos necesario echar un vistazo a la imagen del arqueólogo proyectada en las películas de animación especialmente dirigidas a un público infantil. Pocos son los títulos a los que se puede hacer referencia, tal vez por haberse entendido que, *a priori*, la Arqueología no es un tema que pueda atraer a los más pequeños. Dentro de la productora norteamericana Walt Disney localizamos *Atlantis: el imperio perdido*, largometraje en el cual el pseudo-arqueólogo es un alocado cartógrafo y lingüista de principios del siglo XX que participa en una expedición organizada por un excéntrico millonario para encontrar el mítico continente perdido de la Atlántida. Resumidamente, una

trama llena de aventuras, fantasía y caza del tesoro que no hace más que repetir los clichés desarrollados en el cine para adultos.

En el ámbito español, *Las aventuras de Tadeo Jones*²⁵ (2012) también supone un coctel de tópicos y estereotipos fílmicos. Empezando por la propia caracterización de los personajes principales (que no deja lugar a dudas) (Fig. 7), en la cinta vuelven a tipificarse los archienemigos de la Arqueología, los adversarios de los arqueólogos que, yendo mucho más allá de los reales (políticos, burócratas, bandas organizadas de expoliadores y traficantes profesionales o, como veíamos en *El tesoro*, incluso la comunidad local), resultan ser: a) criaturas sobrenaturales que resurgen (como por arte de magia) con increíbles poderes bien desatando



Fig. 7: Los personajes principales de *Las aventuras de Tadeo Jones* representan muchos de los arquetipos mediáticos: de izquierda a derecha el Profesor Humbert, director del museo metropolitano; Sara Lavrof, arqueóloga alter ego de Lara Croft; Tadeo Jones, soñador y arqueólogo frustrado parodia de Indy; Jeff, perro inseparable amigo del protagonista; Belzoni, loro de Sara que homenajea con su nombre al célebre aventurero decimonónico; Freddy, peculiar guía turístico peruano; Kopponen malvado cazador de tesoros líder de Oddyseus; el excéntrico y reputado Profesor Lavrof, padre de Sara; y Max Mordon, ambicioso a la par que famoso arqueólogo. Fuente: <www.tadeojones.com>.

25. Con dos cortos y dos comics (de la mano de Jan) a sus espaldas, el éxito de taquilla del largometraje dio lugar no solo a un sinfín de *merchandising*, sino también a una serie divulgativa para la televisión titulada *Descubre con Tadeo* (<<http://www.telecinco.es/>> [consultado: 24/01/2014]) compuesta por más de 20 micro-capítulos en los que el carismático protagonista introduce de forma

amena al público juvenil el trabajo que se realiza en diversos centros de investigación científica españoles. Pero aunque la iniciativa tenga muy buenas intenciones de fondo, ¿no añadirá más confusión aún a la situación actual de percepción de la profesión que un “arqueólogo” explique realidades tan dispares como el Bosón de Higgs, el Centro de Regulación Genómica o Dinópolis?

una maldición de terribles consecuencias (*El despertar*), bien para salvaguardar tesoros o tradiciones ancestrales; b) grupos violentos (y bien equipados) de militares nazis o rusos que buscan empecinadamente objetos concretos con los cuales creen que pueden alcanzar la inmortalidad, cambiar el rumbo de la humanidad o proporcionarles el control del mundo²⁶; o c) los propios colegas (“el arqueólogo es un lobo para el arqueólogo”, glosando a Hobbes), personas vanidosas, codiciosas que anteponen el enriquecimiento personal o el prestigio profesional a la investigación científica (antagonistas necesarios para justificar las “buenas intenciones” de los cazatesoros protagonistas). ¿Acaso somos conscientes de la imagen de rivalidad, corrupción y lucha de egos que podemos estar transmitiendo a la sociedad? Estos y otros mensajes calan imperceptiblemente en los jóvenes espectadores llevándoles una idea equivocada de lo que es un arqueólogo, de modo que, dado que puede que sea a través de tales formatos la primera –y quizás la única– vez y manera en que se aproximen al mundo de la Arqueología (Harris, 2001), sería imprescindible prestar más atención a los contenidos destinados al colectivo infantil.

La televisión también nutre al público de clichés a través de una serie de programas de diferente naturaleza que –al igual que los telefilmes– en general ofrecen una imagen del arqueólogo como “buscador de tesoros”. Aunque los reportajes y programas que difunden estos contenidos son todavía escasos, es de justicia decir que en los últimos años han incrementado su presencia en la programación habitual. Asimismo es cierto que su aparición se concentra en pocos canales: los temáticos internacionales de pago, del tipo Historia, National Geographic, Arte, Odisea o Discovery Channel; y los públicos generalistas de ámbito autonómico y estatal, destacando por encima de todos, La 2 de Televisión Española, el canal que más espacios culturales y educativos –de calidad– emite, pero que, paradójicamente, es de los que menos audiencia tiene. Tímidamente la Arqueología y sus profesionales aparecen de igual forma en programas como *Cuarto Milenio* (aprovechando el tirón mediático de la *fringe archaeology*), series como la popular *Aida* (capítulo 161) o el exitoso a la par que divulgativo docu-ficción de Canal Sur *La respuesta está en la historia* sobre el origen de los usos y costumbres de los andaluces, en el que el patrimonio tiene un especial protagonismo, pero no así la profesión, a la que tan solo se hace referencia de manera tópica y simplista insinuando “–¿Cómo está tu madre?... –Bien, ya sabes, de piedra en piedra, lo que tiene ser arqueóloga” (capítulo 3).

26. En dicha película estos villanos pertenecen a una organización llamada “Odysseus inc.”, un claro guiño al caso Odyssey.

Por otra parte, en los servicios informativos las noticias sobre Arqueología suelen tratarse de un modo rápido y sucinto, además de que prima el objeto, el hallazgo espectacular y, a poder ser, de gran impacto socioeconómico, por lo que la figura del arqueólogo queda normalmente en un segundo plano. En los documentales (de producción anglosajona y francesa en su mayoría), cuyo argumento suele recurrir principalmente a los enigmas, tesoros y grandes construcciones de milenarias civilizaciones (sobre todo de Egipto, causa y efecto del popular interés que ha llevado a una auténtica egiptomanía), la imagen del arqueólogo es más visible, veraz y actualizada. No obstante, la filmación de yacimientos fuera del ámbito nacional vuelve a sugerir al espectador que la práctica arqueológica se realiza en lugares lejanos, exóticos y muy antiguos. En este formato audiovisual es usual la aparición de arqueólogos, profesores universitarios y otros profesionales afines (nada de aficionados, aventureros o exploradores), tanto en su centro de trabajo como en los sitios arqueológicos, bien opinando en calidad de expertos sobre la materia (incluso reflexionando acerca del daño que para el conocimiento histórico-arqueológico supone el expolio de tales bienes o del impacto negativo del turismo masivo o del desarrollo urbanístico), bien revelando de primera mano la compleja actividad arqueológica desarrollada por su equipo científico (destacando la serie documental de la BBC *Meet the Ancestors*). Igualmente, a finales de 2011 apareció un nuevo magacín en Televisión Española: *Arqueomanía*, el cual da a conocer los principales hitos patrimoniales y proyectos arqueológicos nacionales a través de reportajes y entrevistas de actualidad. En dicha serie el arqueólogo se convierte en un pilar fundamental como divulgador de diferentes investigaciones relacionadas con la disciplina, y además es tratado como un experto cuya labor no sólo se limita a la excavación, sino que se extiende al análisis e interpretación, a la conservación y difusión de los vestigios arqueológicos.

Otro género televisivo que ha proliferado bastante en los últimos años y que ha supuesto un novedoso escaparate para mostrar a una audiencia más amplia que la de los propios especialistas la metodología de trabajo y los avatares de las intervenciones arqueológicas son los *reality shows*. El primer programa de telerrealidad arqueológica fue *Time Team* en Channel 4 (Holtorf, 2007: 76-77; Ruiz, 2007: 43). En cada capítulo el equipo de arqueólogos (desaliñado, campechano, entusiasta) indaga durante tres días un yacimiento arqueológico que puede ir desde la prehistoria hasta la edad contemporánea. Pese a ser un formato presuroso, que no da lugar a un sesudo trabajo de análisis previo y posterior a la intervención, 19 años en pantalla, 275 episodios y millones de espectadores avalan esta producción británica que, de manera asequible, amena y didáctica, ha conseguido convertir a la Arqueología en un asunto cotidiano

(y no exclusivamente académico), demostrando a la vez que la sociedad está verdaderamente interesada en la práctica real de la misma. Su arrollador éxito supuso la creación de una versión americana y su traslado a otros *realities* como la sensacionalista *Chasing Mummies* (Canal Historia). En este caso, la serie narra los descubrimientos en Egipto del célebre y polémico arqueólogo Zahi Hawass y un grupo formado por jóvenes de diversas áreas científicas. En España fue la cadena autonómica catalana TV3 quien se atrevió en 2010 con la adaptación del formato bajo la denominación de *Sota Terra*. Y para rizar el rizo, el Canal Historia España acaba de producir un nuevo programa que combina Arqueología y “famosos”: *Arqueólogo por un día*. En cada uno de los seis capítulos un personaje es invitado a pasar una jornada excavando en un yacimiento (desde Asturias a Córdoba, y a través de diferentes periodos históricos). Tutorizados en todo momento por los responsables del mismo, los protagonistas aprenden en primera persona una parte del oficio de arqueólogo (no exento de esfuerzo y dureza, y por lo tanto alejado del glamour exhibido en el cine), descubriendo no sólo algún resto material, sino también la constancia, responsabilidad, emoción y pasión necesarias para la profesión. Aunque introducir individuos del *star-system* para captar la atención sobre la disciplina quizás resulte frívolo, esta estrategia puede ser un primer paso para interesar sobre la profesión a un extenso sector de público (influido por la experiencia de estos rostros conocidos), para desmitificar y vivir el trabajo arqueológico de una forma entretenida y diferente.

Las imágenes aportadas por la prensa diaria no difieren mucho de las que hallamos en la televisión. Las noticias y reportajes se centran en los descubrimientos o bienes más espectaculares, enigmáticos o polémicos, destacando los relacionados con la prehistoria y las antiguas civilizaciones (egipcia y romana principalmente), aunque en los últimos tiempos está reverdeciendo el interés por los proyectos desarrollados en el ámbito de las distintas autonomías. Si bien es cierto que las crónicas de índole arqueológica son más abundantes en este medio de comunicación que en cualquier otro (excluyendo Internet), los testimonios gráficos en los que aparecen arqueólogos no lo son tanto. A pesar de encontrarnos habitualmente con titulares del tipo “Arqueólogos sacan a la luz...”, “Arqueólogos españoles descubren...”, “Un grupo de arqueólogos...”, los investigadores suelen estar relegados a un segundo plano (normalmente al papel de portavoz) para dar relevancia a lo que verdaderamente importa: el objeto. En algunos casos, se muestran reforzando una entrevista personal, posando junto a algún singular hallazgo o desarrollando tareas arqueológicas, sobre todo en el propio yacimiento. Sin embargo, estas fotografías encierran mucha información en sí mismas: presentan a los profesionales de la Arqueología trabajando sobre los heterogéneos restos de distintas épocas (desde el

paleolítico hasta el siglo XX), empleando diversos métodos y técnicas, herramientas e instrumentos tecnológicos, y presentando un aspecto real, acorde con el presente y con la clase de actividad (de campo, laboratorio, museo, divulgación...). Asimismo, recientemente no es raro verlos sobre el terreno vestidos no sólo con ropa cómoda y funcional (seguramente no muy a la moda), sino también con chalecos reflectantes y cascos de seguridad, que aunque les puedan dar una apariencia de albañil, es un hábito que lleva años extendido por otros países europeos (Holtorf 2007: 79).

Dentro del papel, no podemos olvidar el poder de los cómics como vehículos de transmisión de este ejercicio profesional tanto entre lectores jóvenes como adultos. Los arqueólogos (sobre todo egiptólogos) y otros *outsiders* están presentes en las historietas de célebres autores europeos desde la primera mitad del siglo XX. Prueba de ello son Las aventuras de Tintín (*Los Cigarros del Faraón*, *Las siete bolas de cristal*), Blake y Mortimer (*El misterio de la Gran Pirámide*), Las extraordinarias aventuras de Adèle Blanc-Sec (*Momias enloquecidas*) y Los pitufos (*En busca del arca perdida*)²⁷. El influjo de fastuosos y sorprendentes descubrimientos arqueológicos durante el colonialismo se palpa de manera evidente en estas publicaciones, predominando el impacto que supuso, no sólo en la comunidad arqueológica, sino en el conjunto de la sociedad, el hallazgo de la tumba del faraón Tutankamón y la supuesta maldición desencadenada a raíz del mismo. Templos incas, pirámides del antiguo Egipto, lugares míticos como la Atlántida, tesoros, maldiciones, reliquias, momias, organizaciones secretas, etc. se suceden a lo largo de las ilustraciones, donde lo que prevalece es lo legendario, misterioso y esotérico. La aventura, la intriga y el carácter detectivesco forman parte consustancial de la trama, en la cual el protagonista no suele ser un profesional de la Arqueología, sino un aficionado a estos temas que emprende la búsqueda para enriquecerse u obtener reconocimiento social. Por contra, existe otra literatura dibujada, los cómics pedagógicos que, con un alto contenido educativo, intentan enmendar la extendida desvirtuación de esta figura científica con ediciones didácticas. Enfocados esencialmente a un público infantil/juvenil, podemos citar *Esa fascinante arqueología* (de Nick Arnold) y *La arqueología a tu alcance* (de Raphael de Filippo), a través de los cuales y mediante una presentación llamativa, creativa y con toques de humor, los jóvenes aprenden desde la biografía de los primeros arqueólogos de la historia hasta el futuro de la profesión, así como las diferentes técnicas de investigación y los distintos profesionales que participan en los estudios arqueológicos.

27. Aunque su título original es "Le Schtroumpf Archeologue", la edición española prefirió cambiarlo aprovechando el tirón popular de la saga filmica de Spielberg.

Las ocurrentes viñetas y dibujos de carácter humorístico sobre la historia, la evolución social y los métodos de la disciplina arqueológica que regularmente salpican los periódicos e Internet no se quedan a la zaga. Arqueólogos chiflados, enfrentados con la Administración o con las Constructoras, discutiendo sobre las diferentes tendencias arqueológicas, desenterrando huesos, protagonizando absurdos descubrimientos, etc. son temas recurrentes, como lo prueban los ingeniosos chistes gráficos del humorista español Antonio Fraguas “Forges”, destacando aquella escena del sentir cotidiano en la que unos paisanos apoyados en una valla comentan con juicio crítico el quehacer de unos arqueólogos (Fig. 8). Entrañables y significativas son también las tiras cómicas de *Calvin y Hobbes* dibujadas por *Bill Watterson* en las que el imaginativo niño y su tigre emprenden expediciones arqueológicas en el jardín. El mensaje que transmite el personaje principal a los lectores sobre la profesión es claro: tras un metódica y dura faena (“los arqueólogos cavan con cuidado, usando herramientas delicadas” [...] “cavar, rascar, cepillar... los arqueólogos tienen el trabajo más embrutecedor del planeta”), la recompensa que llega en forma de “valiosos tesoros” (botellas, piedras, raíces) y la posterior fama (“escribiremos sobre nuestro descubrimiento, y lo publicaremos en una revista científica. Entonces ganaremos el premio Nobel, seremos ricos y saldremos en la tele”) merecen el esfuerzo inquisitivo (Watterson, 1990). Representados habitualmente con salacot, portando lupas, cepillos y picos en el interior de un hoyo, estas estampas siguen reproduciendo los mismos clichés, aunque sea desde una óptica más relajada, divertida (y crítica).

Tales parodias vienen de antiguo, puesto que entre los siglos XVIII y XIX podemos encontrar grabados satíricos sobre los que en esa época eran conocidos como anticuarios y *connaisseurs* (León, 2001:14). Por ejemplo, el grabador británico *James Gillray*, famoso por sus caricaturas políticas y sociales, no dudó en 1801 (“*A Cognocenti contemplating ye Beauties of ye Antique*”) en caracterizar al ya anciano diplomático y anticuario Sir William Hamilton en su gabinete de antigüedades (esculturas, monedas, vasos cerámicos...) con sus anteojos del revés abstraído ante un dañado busto de Laís de Corinto en alusión al sonado *affair* entre su esposa y el almirante Nelson (Berghaus, 1983: 119). Poco después, en 1823 Louis-Léopold Boilly dejaba un burlesco testimonio del gremio de los *antiquaires* en su serie de litografías sobre personajes de la vida parisina: cinco monomaníacos, viejos, con lentes y monóculos, celosos de sus adquisiciones, inspeccionan concienzudamente una colección de antiguallas (monedas, medallas, joyas, figurillas) (Berghaus, 1983: 2). De la misma manera, brillan por su mordacidad algunas caricaturas de notorios arqueólogos de principios del siglo XX, entre las que podríamos nombrar la de Gertrude Bell en una fiesta oriental sentada en una alfombra, rodeada de



Fig. 8: Humor arqueológico en una viñeta de Forges. Fuente: El País.

árabes y en animada charla, dibujada por Herbert W. Richmond en 1910 y cuya leyenda reza: “From Trebizond to Tripolis / She rolls the Pashas flat / And tells them what to think of this / and what to think of that”²⁸, en referencia a su carácter autoritario. Y es que la autonomía y fuerte personalidad de arqueólogas como ella provocaban sarcasmo y escándalo entre la sociedad patriarcal de la época que las consideraba mujeres excéntricas e incluso “de vida alegre”.

En la industria del entretenimiento, el sector de los videojuegos (que factura más que el hollywoodense) es un potente catalizador de la creación y afianzamiento de los estereotipos arqueológicos a nivel popular. Desde el temprano *People from Sirius* (*El mundo perdido* en la versión española) hasta los modernos *La-Mulana*, *Tomb Raider* y *Uncharted* (palpables herederos de Indiana Jones), los “arqueólogos” protagonistas tienen que superar a lo largo de las diferentes pantallas complicados retos y sortear todo tipo de trampas y peligros en múltiples contextos espaciales e históricos (reales o ficticios) con el fin de obtener un objeto oculto, mágico o valioso. Estos juegos electrónicos sobre exploraciones arqueológicas están profundamente relacionados con el género de aventuras y fantasía (incluso se podría hablar del subgénero “Ruins exploration archaeological action game”)

28. <<http://ufdc.ufl.edu/UF00001378/00001/55j>> [Consulta: 26/06/14].

y siguen la estela de las producciones comerciales cinematográficas calcando sus elementos más característicos: jóvenes y atléticos héroes de acción sin una formación especializada que inician la andadura como un hobby, localizaciones en lugares aislados, lejanos o míticos, búsquedas inverosímiles, empleo de armas y lucha cuerpo a cuerpo como métodos para alcanzar el tesoro... Pero al igual que en los comics, no todo está perdido, pues gradualmente están prosperando otra serie de videojuegos (aunque sólo están disponibles para ordenador)²⁹ más didácticos y sin violencia, pero más básicos y sin tanta espectacularidad gráfica: es el caso de *Lucy's expedition* en el que la Dra. Lucy (un personaje que parece sacado de la sabana africana de principios del siglo XX) tiene que encargarse de administrar un equipo arqueológico, excavar y recuperar preciados artefactos. Si tales productos se enfocaran bien (con rigor científico y una presentación moderna, sugestiva), tendríamos ante nosotros una utilísima herramienta pedagógica para enseñar a las jóvenes generaciones lúdicamente y en su mismo lenguaje –el audiovisual– una imagen real del arqueólogo.

Otros artículos que encierran potencial divulgativo son los juegos de mesa y de rol (Sevillano y Soto, 2011), donde –según su categoría– las representaciones se exponen en las cubiertas de las cajas, libros, cartas o piezas. En la mayoría, el papel del arqueólogo (o paleontólogo, pues abundan los juegos educativos relacionados con la excavación de fósiles de dinosaurios) es interpretado por el propio jugador, como en *Thebes* (ambientado en 1900) y en el ochentero *Arqueologic-nova*. En cambio, en otros los profesionales están encarnados por figuritas de colores, tal y como ocurre en *Athena*, en el cual las fichas del arqueólogo jefe y sus colaboradores (excavadores, fotógrafos, topógrafos y dibujantes) son los protagonistas del mismo (Fig. 9). Aunque el arqueólogo en sí no es un gran reclamo para la fabricación y venta de juguetes de plástico (exceptuando la mercadotecnia relativa a *Indiana Jones*), lo cierto es que existen populares productos relacionados con ellos: la Barbie paleontóloga, con sus shorts, sombrero de cubo, pañuelo rosa y camisa estampada con dinosaurios y unos curiosos accesorios (macuto, cantimplora, mapa del Jurásico y dos mini dinosaurios de colores), que ha sido reeditada en 2012 imprimiéndole una imagen más glamurosa y edulcorada, pero cambiando esos objetos por un palaustre y varios fósiles; o el kit de Playmobil 7361 (denominado de varias formas según el

29. Si bien no son videojuegos *sensu stricto*, en la red existen cada vez más recursos online gratuitos que explican métodos y técnicas utilizadas por los arqueólogos en el desarrollo de una investigación arqueológica (empleando –entre otros materiales– fotografías y dibujos actualizados de los profesionales). Entre ellos distinguimos los proyectos

iDesenterrando el Pasado! Taller de Arqueología, juego interactivo para estudiantes de secundaria promovido por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, y *Sumérgete en la arqueología subacuática*, aplicación multimedia iniciativa del Centro de Arqueología Subacuática del IAPH destinada al público en general.

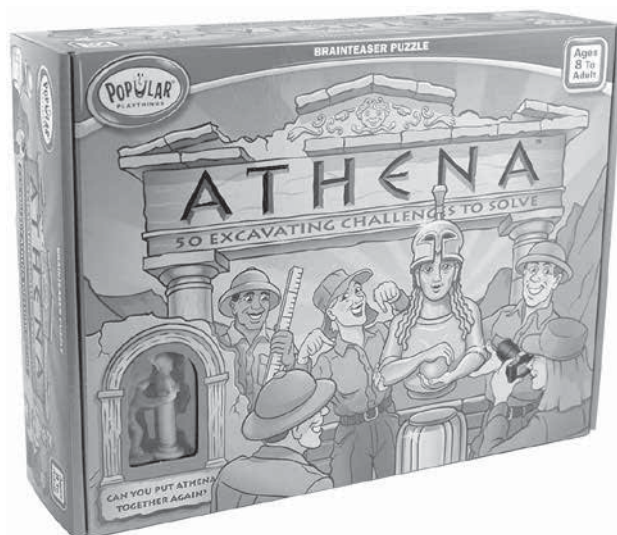


Fig. 9: Juego de lógica sobre Arqueología *Athena*. 50 excavating challenges to solve.
Fuente: <www.popularplaythings.com>

país donde se comercialice: arqueólogo, egiptólogo o explorador con momias y animales –y por extensión el set 8613 de *Mighty World*–), cuyo muñeco, por su ambigua apariencia y complementos (cámara de fotos, brújula, rifle, herramientas para cavar, serpientes, vasos canopos y una momia), no deja suficientemente claro si se va de safari o a desenterrar cadáveres momificados.

CONCLUSIONES

En suma, la figura del arqueólogo científico de nuestros días ha quedado condicionada en el imaginario colectivo por la figura del arqueólogo romántico de tiempos pretéritos, sobre la cual se han ido adhiriendo toda una serie de elementos de ficción, muchos de ellos generados por esos instrumentos creadores de iconos que son los medios de producción cultural de masas, entre los que destaca sobre todo la industria cinematográfica. Este deslizamiento nos ha ido proporcionando la imagen de un arqueólogo decimonónico convertido en un personaje cuasi heroico, sacrificado en aras del avance del conocimiento, un individuo solitario que vivía prodigiosas aventuras donde predominaba el descubrimiento de maravillosos monumentos o deslumbrantes ajuares dentro de un contexto proclive al dramatismo e incluso a la teatralidad. Baste analizar la iconografía difundida, como son los gestos calculados, el vestuario fantasioso, el ambiente propicio para la realización de asombrosas hazañas del espíritu casi

sobrehumanas, el decorado exótico y la depurada *mise en scène* asignada al dibujo, al grabado y a la primitiva fotografía.

Es verdad que con el paso de las diferentes generaciones, este repertorio se ha ido acercando a la realidad mediante la aparición de materiales gráficos más actualizados. El protagonista se aproxima más a un profesional que maneja un arsenal técnico dispuesto para el trabajo en equipo, dispone de instrumentos perfeccionados, viste ropas más acomodadas a su función científica, realiza su actividad como una actividad convencional sin connotaciones espectaculares, se contempla a sí mismo como un servidor de la Historia. Sin embargo, la potente capacidad de imponer modelos y encauzar la opinión pública que tienen los medios de comunicación ha producido un nuevo deslizamiento hacia el pasado, una suerte de retroceso en la representación del arqueólogo que otra vez ha sido imaginado bajo una apariencia iconográfica más cercana al siglo XIX que al siglo XXI. En esta distorsión de la imagen social del arqueólogo ha jugado un papel fundamental el personaje cinematográfico de Indiana Jones, un hombre del siglo XX pero que, cuando está en plena actuación a la búsqueda de sus objetivos, adopta una apariencia deliberadamente arcaizante en su atuendo, sus métodos y la índole de sus empresas, muchas de ellas auténticamente quiméricas.

A partir de este poderoso icono (y a pesar del gran volumen de documentación visual existente sobre la realidad actual de que se dispone hoy en día), la figura del arqueólogo (cuando no se confunde directamente con la del paleontólogo) sigue presentándose como la de un buscador de tesoros de aspecto medianamente chulesco, con una capacidad de seducción algo anticuada y con un cierto tufillo colonialista, mientras su labor aparece como un divertido pasatiempo que no requiere una formación académica específica. Es naturalmente una imagen que marca un agudo contraste con la del arqueólogo real de nuestros días: un estudioso de sólida formación, racionalista en sus métodos, cuya estética y cuya investigación rehúyen cualquier connotación con toda aventura que no sea estrictamente intelectual. Es decir, podemos dar una definición del profesional y su actividad auténticamente fidedigna que, a veces y cada vez con mayor frecuencia, la misma industria del entretenimiento, paradójicamente, difunde en el seno de la sociedad a través de otros programas de contenidos bien diferentes a los de la ficción para el consumo de masas. Este último tratamiento tiene una doble consecuencia positiva, pues mientras, por un lado, adquiere mayor visibilidad la labor real de análisis, estudio y conservación llevada a cabo por el arqueólogo, por otro, se produce una desmitificación de la verdad de la profesión para decepción de los incautos consumidores de los iconos de la cultura popular.

Expresiones como la consagrada de “una imagen vale más que mil palabras”,

o la también utilizada de “las ideas vienen después, cuando la imagen está terminada” (de Auguste Renoir), no son en absoluto baladíes. Vivimos en una sociedad en la que la imagen goza de un poder y un protagonismo excepcionales, gobernando el mundo comunicativo y transformando las conductas de las personas. El libro, la charla o la lección están siendo sustituidos por productos visuales más atractivos, placenteros, fáciles de retener y procesar, con una gran capacidad para condensar mucha información y ahorrar muchas palabras. Recientes investigaciones (Ramos y Duganne, 2000; Paynton, 2002; Balme y Wilson, 2004; Almansa, 2006; Sars y Cambe, 2011) han demostrado que los medios de comunicación de masas (particularmente la televisión) son los canales preferidos para adquirir conocimientos de índole arqueológica y que gracias a ellos la mayoría de las personas que se habían entrevistado al efecto habían cambiado su percepción de la disciplina. Por ende el impacto (tanto en intensidad como en número) que puede llegar a tener, por ejemplo, una película en la aparezca un arqueólogo difícilmente se alcanza a través de una visita guiada o una conferencia. Reportajes televisivos, cómics y videojuegos (por citar sólo algunos formatos) poseen un ilimitado potencial para divulgar la profesión, por lo que no debería dársele la espalda, ya que se cuentan al presente entre los cauces más directos para su visibilidad ante el gran público.

Pero una difusión deficiente (por su enfoque como fácil objeto de consumo, por dejadez o por simple ignorancia) puede provocar peores consecuencias que el propio desconocimiento, ya que el público pocas veces se cuestiona la veracidad de lo que ve (no distinguiendo la realidad de la ficción), y esas representaciones erróneas, estereotipadas, llegan a influir firmemente en la construcción de la futura percepción popular del ejercicio profesional (Harris, 2001; Baxter, 2002; Hall, 2004). Los profesionales de la disciplina deben jugar un papel fundamental en el proceso de contrarrestar las imágenes desvirtuadas y, en vez de limitarse a cargar las culpas sobre las espaldas de la industria del entretenimiento, considerar las enormes posibilidades que ofrecen como plataformas formativas, participando más activamente en la elaboración y distribución de contenidos actualizados. Seguramente esta práctica contribuiría a desterrar muchos de los tópicos arraigados durante décadas en el imaginario colectivo, al mismo tiempo que supondría una eficaz herramienta para educar divirtiéndose y para despertar la curiosidad sobre el quehacer arqueológico (Ruiz, 2007). Habría que aprovechar el atractivo (el *archaeo-appeal* lo llama Holtorf, 2005: 150-160), la fascinación común que comparten jóvenes y adultos por la Arqueología, ya sea plasmada en un mero juguete o a través de un blog o una película, para (a partir de estos estupendos elementos que pueden servir como punto de partida para

familiarizarse con este mundo) ofrecer imágenes renovadas y de calidad que inciten a indagar más allá del contenido del producto y a cimentar la idea de que la actividad de los arqueólogos no se reduce a excavar y coleccionar objetos y menos a buscar “tesoros” en el sentido corriente del término, sino que sus armas son las herramientas diarias de trabajo, que sus lugares de investigación probablemente están a la vuelta de la esquina, que los estudios son llevados a cabo por equipos científicos pluridisciplinarios, que las materias de análisis abarcan un amplio espectro cronológico y cultural y que los verdaderos tesoros resultan del valor histórico que pueda poseer una pieza de escasa cotización material.

Por tanto, una continua presencia y una apropiada representación del arqueólogo en los medios de comunicación y ocio puede llegar a producir un cambio de actitud hacia su figura real, aunque quede desprovista de los oropeles de una tendencia anticuada o fantasiosa. Esta insistencia en la verdad de la iconografía impediría además cualquier tentación involucionista, cualquier corriente que tienda al anacronismo, al subrayado de los elementos obsoletos que carecen de cualquier sentido en nuestros tiempos. Dicha estrategia contribuirá a separar la realidad del investigador de hoy de la distorsión propagada por los múltiples artefactos de una cultura popular vehiculada particularmente a través de los *mass media*, que, pese a contar con documentos gráficos fehacientes (de ayer y de hoy), prefieren seguir explotando la visión más banal, aventurera, exótica, edulcorada, simplista y, en el fondo, vulgar, de la profesión. Hay que reivindicar a Walter Alva y el Señor de Sipán frente a Indiana Jones y el Arca Perdida.

Bibliografía:

- ALCINA FRANCH, J. (1995): *Arqueólogos o anticuarios: historia antigua de la arqueología en la América española*. Barcelona, Ediciones del Serbal.
- ALMANSA SÁNCHEZ, J. (2006): “La imagen popular de la Arqueología en Madrid”, *ArqueoWeb*, vol. 8, nº 1 [Recuperado a partir de <<http://www.ucm.es/info/arqueoweb>>].
- ALMAGRO GORBEA, M. (2010): “De Pompeya a Palenque. La Arqueología ilustrada y la Corona de España”, *Reales Sitios: Revista del Patrimonio Nacional*, nº 183, pp. 42-63.
- AMORES, F. y BELTRÁN, J. (eds.) (2012): *Itálica 1912-2012. Centenario de la Declaración como Monumento Nacional*. Sevilla, Fundación Itálica de Estudios Clásicos.
- BALME, J. y WILSON, M. (2004): “Perceptions of Archaeology in Australia amongst educated young Australians”, *Australian Archaeology*, nº 58, pp. 19-24.
- BATHURST, R. R. (2000): “Keeping Up with the Joneses: Addressing Aspects of Archaeological Representation”, *Nexus*, vol. 14, nº 1, pp. 1-10.
- BAXTER, J. E. (2002): “Popular Images and popular Stereotypes: Images of Archaeologists in popular and Documentary film”, *SAA archaeological record*, vol. 2, nº 4, pp. 16-17.
- CARVAJAL, A. *et alii* (2010): “El Síndrome de Indiana Jones. La imagen social del arqueólogo”, en *Actas de III Jornadas de Investigación Arqueológica (JIA)*.
- CERAM, C. W. (1984): *Dioses, tumbas y sabios*. Barcelona, Destino.
- CHRISTIE, A. (2011): *Ven y dime cómo vives*. Barcelona, Tusquets Editores (ed. original, 1946).
- CLAYTON, P. A. (1985): *Redescubrimiento del Antiguo Egipto. Artistas y viajeros del siglo XIX*. Barcelona, Ediciones del Serbal.

- COHEN, G. M. y JOUKOWSKY, M. S. (eds.) (2004): *Breaking ground. Pioneering women archaeologists*. Ann Arbor, University of Michigan Press.
- COOL, M. (2004): "Introduction. Women of the field, defining the gendered experience", en COHEN, G.M. y JOUKOWSKY, M.S. (eds.): *Breaking ground. Pioneering women archaeologists*. Ann Arbor, University of Michigan Press, pp. 1-33.
- DÍAZ-ANDREU, M. y STIG SORENSEN, M. L. (1998): *Excavating women. A history of women in European archaeology*. London, Routledge.
- DIEULAFOY, J. (1888): *À Suse 1884-1886. Journal des fouilles*. Paris, Librairie Hachette.
- [Recuperado a partir de <https://archive.org/details/susejournaldes00dieu>] [Consulta: 26/06/14].
- DROWER, M. (1995): *Flinders Petrie. A life in archaeology*. Madison, University of Wisconsin Press.
- EDWARDS, A. (1891): *A Thousand Miles up the Nile*. Londres, George Routledge & Sons. [Recuperado a partir de <http://digital.library.upenn.edu/women/edwards/nile/nile.html>] [Consulta: 26/06/14].
- GONZÁLEZ REYERO, S. (2007): *La fotografía en la arqueología española (1860-1960): 100 años de discurso arqueológico a través de la imagen*. Madrid, Real Academia de la Historia.
- GONZÁLEZ, R. (2011): "En busca de Indiana Jones", *Revista de arqueología*, nº 365, pp. 52-63.
- HALL, M. A. (2004): "Romancing the Stones: Archaeology in Popular Cinema", *European Journal of Archaeology*, vol. 7, nº 2, pp. 159-176.
- HARRIS, R. L. (2001): "Archaeology Hollywood-Style and Beyond", *SAA archaeological record*, vol. 1, nº 5, pp. 21-23.
- HERNÁNDEZ DESCALZO, P. J. (1997): "Lucas, cámara, ¡acción!: Arqueología, Toma 1", *Complutum*, nº 8, pp. 311-334.
- HOLTÖRE, C. (2005): *From Stonehenge to Las Vegas. Archaeology as popular culture*. Walnut Creek, AltaMira Press.
- (2007): "An archaeological fashion show. How archaeologists dress and how they are portrayed in the media", en M. Brittain y T. Clack (eds), *Archaeology and the media*. Walnut Creek, Left Coast Press, pp. 69-88.
- HOWELL, G. (2008): *La hija del desierto. La vida íntima de Gertrude Bell*. Barcelona, Lumen.
- LEÓN, P. (2001): *Arqueología y Comunicación en la Sociedad Contemporánea*, Lección Inaugural Curso 2001-2002, Sevilla, Universidad Pablo de Olavide.
- MACGILLIVRAY, J. A. (2006): *El laberinto del minotauro. Sir Arthur Evans, el arqueólogo del mito*. Barcelona, Edhasa.
- MELERO CASADO, A. y TRUJILLO DOMÉNECH, F. (2001): *Colección Fotográfica de Jorge Bonsor*. Sevilla, Consejería de Cultura, Colección Instrumentos de Descripción, nº 10 (soporte cd).
- NORMAN, B. (1990): *La Arqueología Romántica*. Barcelona, Ediciones Destino.
- OLMOS, R. (1992): "La arqueología soñada. Una mirada a la novela arqueológica de raíz decimonónica", *Revista de Arqueología*, nº 140, pp. 52-57.
- PAYNTON, C. (2002): "Public perception and "Pop Archaeology": A survey of current attitudes toward televised archaeology in Britain", *SAA archaeological record*, vol. 2, nº 2, pp. 33-36, 44.
- RAMOS, M. y DUGANNE, D. (2000): "Exploring public perceptions and attitudes about archaeology", *Society for American Archeology* (Harris Interactive).
- RENFREW, C. y BAHN, P. (1998): *Arqueología. Teorías, métodos y prácticas*. Madrid, Akal.
- RUIZ ZAPATERO, G. (2007): "El cine de arqueología como recurso didáctico", en IGLESIAS GIL, J.M. (ed.), *Actas de los XVII Cursos Monográficos sobre el Patrimonio Histórico*, Reinosa, pp. 31-48.
- SARS, F. DE y CAMBE, G. (2011): *Image de l'archéologie auprès du grand public. Étude Ipsos/INRAP* [Recuperado a partir de <http://www.inrap.fr>]]
- SCHLIEMANN, H. (1973): *Autobiografía*. Madrid, Aguilar.
- SEVILLANO PAREJA, H. y SOTO GARCÍA, M. R. (2011): "Realidad y fantasía de la Arqueología en los juegos de rol", *El Futuro del pasado*, nº 2, pp. 407-423.
- STEPHENS, J. L. (1969): *Incidents of travel in Central America, Chiapas and Yucatan*. New York, Dover Publications (ed. original, 1841).
- STIG SORENSEN, M. L. (1998): "Rescue and Recovery. On historiographies of female archaeologists", en DÍAZ-ANDREU, M. y STIG SORENSEN, M. L. (eds.): *Excavating women. A history of women in European archaeology*. London, Routledge, pp. 31-60.
- TEJERIZO GARCÍA, C. (2011): "Arqueología y cine: distorsiones de una ciencia y una profesión", *El Futuro del Pasado*, nº 2, pp. 389-406.
- WATTERSON, B. (1990): *Calvin y Hobbes*. Vol. 10, Madrid, Mario Ayuso Editor.